РОЛИ ОЗВУЧИВАЮТ:
АНТОН КОМОЛОВ
ОЛЬГА ШЕЛЕСТ
ВАДИМ ГАЛЫГИН

ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД 3
ЭРА ДИНОЗАВРОВ

НА DVD С 13 АВГУСТА

© 2009 Двадцатый Век Фокс СНГ.

Реклама

#08(68) АВГУСТ 2009

RED FACTION: GUERRILLA ♥ MAFIA 2 ♥ ASSASSIN'S CREED 2 ♥ PROTOTYPE ♥ ARMA 2 ♥ FALLOUT 3: POINT LOOKOUT

ASSASSIN'S CREED 2 | LEFT 4 DEAD 2 | MASS EFFECT 2 | HUXLEY

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#08(68)
АВГУСТ 2009

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 225 РУБ

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts

4607157100018 09008

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 50 ИГР

MAFIA 2
ДОБРОЕ СЛОВО И ПИСТОЛЕТ СТР. 52

PROTOTYPE
ЕСЛИ СЪЕСТЬ ПИЛОТА... СТР. 44

RED FACTION GUERRILLA
ВЕСЬ МИР НАСИЛИЯ МЫ РАЗРУШИМ ДО ОСНОВАНИЯ СТР. 8

ТЕМА НОМЕРА

ПОСТЕРЫ: MAFIA 2 | R.U.S.E. **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** AMERICA'S ARMY 3 | GHOSTBUSTERS | OVERLORD 2

EDITORIAL

За последние годы мы как-то привыкли к тому, что лето для нашей индустрии мертвый сезон: никто ничего не выпускает и не рекламирует, а геймеры доигрывают непройденные хиты с прошлого года. На этот раз впервые за всю историю «РС ИГР» в августовском номере огромное количество замечательных игр.

Во-первых, военные шутеры – суровая чешская Arma 2 и звездно-полосатая агитка America's Army 3. Во-вторых, хорошая (!) игра по фильму – Ghostbusters: The Video Game. В-третьих, Prototype – action/adventure из жизни супергероя. В-четвертых, лучшее на сегодняшний день дополнение для Fallout 3 – мрачная Point Lookout. В-пятых, очень серьезный бесплатный симулятор Volvo: The Game, посвященный автомобилям понятно какой марки. В-шестых, вторые части Overlord и Call of Juarez, о которых тебе придется прочитать уже самому.

Кроме того, на сентябрьский номер у нас отложены Street Fighter 4, Trine, Battlefield Heroes и кое-какие другие игры-сюрпризы. Все это изобилие обрушилось на нас не в октябре и не в ноябре – летом!

Мы уверены, что предновогодней релизной гонкой индустрия наконец-то измучила не только геймеров, но и саму себя: уж слишком многие достойные игры оставались незамеченными на фоне более раскрученных конкурентов. Нет, гонка, конечно, никуда не денется – смотри хотя бы наш раздел превью в этом номере. Просто отличные игры теперь будут выходить круглый год, и этому можно только порадоваться..

Игорь Сонин

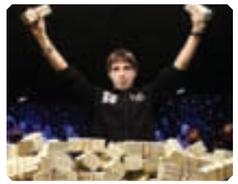
ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮЛЕ?

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

После того как заметил, что на рабочем столе лежат три коробки World of Warcraft, на шкафу стоит фигурка Иллидана, а на полке расположились орк-шаман и эльфийка-убийца, решил завязать с MMO. Купил себе пробковый шлем и удочку: впереди форсированный марш на природу! ■

ЕКАТЕРИНА СЕЛИВЕРСТОВА

Вот и лето! Решила поменьше сидеть в четырех стенах и больше времени проводить на свежем, ну или хотя бы уличном, воздухе. В начале месяца купила велосипед и до конца июня пыталась найти время покататься на нем. После сдачи номера в печать ищите меня в московских парках и ближайшем Подмосковье. ■



АЛИК ВАЙНЕР

Коллеги сверху рассуждают о лете, а Лужков собрался вместе с казино прикрыть весь столичный покер. Лето тут не при чем, просто глупый он, не понимает что несет. Лето, зима или может быть даже осень – соскочившие с Quake или StarCraft спортсмены осваивают новую дисциплину. Продвигая умкультуру в массы, они конвертируют деньги в надежды о безбедном будущем. ■

МАКСИМ МИХЕЕНКО

В этом месяце составил игровую карту мира, где будет ежемесячно отмечать наиболее знаковые события со всех уголков планеты. В связи с чем в срочном порядке оформляет документы для въезда в 192 признанных ООН страны Земного шара и обязуется отслеживать секретные телодвижения разработчиков на всех шести континентах. ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №08(68) 2009

Главный редактор
Александр Каныгин
kanygin@gameland.ru
Зам. главного редактора
Игорь Сонин
Редакторы
Алексей Ларичкин,
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин, Кирилл
Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Динара Шаймарданова
Корректор
Вера Юрьева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов,
Денис Никишин, Александр
Солярский, Александр Антонов,
Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин,
Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей
Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27,
45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

MAFIA 2 – GTA4 с сильным сицилийским акцентом. Подробнейшее превью по итогам E3. СТР. 52

ASSASSIN'S CREED 2 – Будни ассасина и вид на ночную Венецию с высоты птичьего полета. СТР. 60

PROTOTYPE – Не игра, а оживший комикс про супергероя. Не самого благородного супергероя. СТР. 84

AMERICA'S ARMY 3 – Идеологически заряженный военный шутер. Почувствуй себя новобранцем! СТР. 76

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Red Faction: Guerrilla

НОВОСТИ
14 События индустрии
22 Новости киберспорта
24 Релизы и бестселлеры
26 Календарь
28 10 интересных фактов
30 Игровая карта мира

РАЗВЕДКА БОЕМ
32 День геймера

СПЕЦ
34 Фанатские шалости

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
46 Галерея
52 Mafia 2
58 Alan Wake
60 Assassin's Creed 2
63 Left 4 Dead 2
64 Mass Effect 2
66 Dirt 2
68 Painkiller: Resurrection
69 Six Days in Fallujah
70 R.U.S.E.
72 Huxley
74 Trine

РЕЦЕНЗИИ
76 America's Army 3
80 Ghostbusters: The Video Game
84 Prototype
88 Overlord 2
92 Fallout 3: Point Lookout
94 Call of Juarez: Узы крови
97 Restaurant Empire 2
98 ArmA 2: Тактика современной войны
102 Volvo: The Game
104 Delta Force: Xtreme 2
106 Шерлок Холмс против Джека Потрошителя
109 SuperStars V8 Racing
110 Трансформеры: Месть падших
112 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
114 Дневник разработчиков U-WARS (Biart Studio). Заплыв третий, стереоэффектный

116 **ДАЙДЖЕСТ**

INDIE GAMES
118 Игры от независимых разработчиков

122 **ПРОСТЫЕ ИГРЫ**

СПЕЦ
124 Великолепная «семерка»
130 Мастер Лоуполи

ОНЛАЙН
138 Онлайновые новости
140 Флеш-рояль
142 Дневники Warhammer Online
146 Дневники World of Warcraft
150 Дневники разработчиков «Аллодов Онлайн»

ЖЕЛЕЗО
154 Железные новости
156 Обзор системных блоков для производительного железа
160 Мини-тест SteelSeries Zboard
161 Мини-тест SteelSeries SS WoW MMO GM
162 Железный FAQ
164 Настраиваем программы для общения голосом
166 SSD: прошлое, настоящее и будущее
168 Сделай сам
169 Разгон XFX GeForce GTX 275 XXX
170 Конфигурация

РЕТРО
172 Warcraft 3: Reign of Chaos
176 Парное катание
178 Дайджест
179 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
180 Письма

184 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
188 Clive Barker's Undying

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СОДЕРЖАНИЕ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Electronic Arts	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
Гемени	4 обл.
МТС	3
Electronic Arts	7
Софт Клаб	27, 29
gameland.ru	121
GamePost	149, 171
Общая подписка	153
КАНТ	175
Редакционная подписка	191

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Alan Wake	58
America's Army 3	76
ArmA 2: Тактика современной войны	98
Assassin's Creed 2	60
Call of Juarez: Узы крови	94
Clive Barker's Undying	188
Delta Force: Xtreme 2	104
Dirt 2	66
Fallout 3: Point Lookout	92
Ghostbusters: The Video Game	80
Huxley	72
Left 4 Dead 2	63
Mafia 2	52
Mass Effect 2	64
Overlord 2	88
Painkiller: Resurrection	68
Prototype	84
R.U.S.E.	70
Red Faction: Guerrilla	8
Restaurant Empire 2	97
Six Days in Fallujah	69
SuperStars V8 Racing	109
System Shock 2	172
Trine	74
Volvo: The Game	102
Warhammer Online	142
World of Warcraft	146
Аллоды Онлайн	150
Трансформеры: Месть падших	110
Шерлок Холмс против Джека Потрошителя	106

ФАНАТСКИЕ ШАЛОСТИ – Чего только не придумают эти сумасшедшие поклонники компьютерных игр! СТР. 34

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ «СЕМЕРКА» – Оцениваем грядущую операционную систему Windows 7 с точки зрения геймера. СТР. 124

МАСТЕР ЛОУПОЛИ – Учитель приводит российскую сборную к победе в крупном международном конкурсе. СТР. 130

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «РС ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

ВИДЕО-ПРЕВЬЮ НА ДИСКЕ!

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

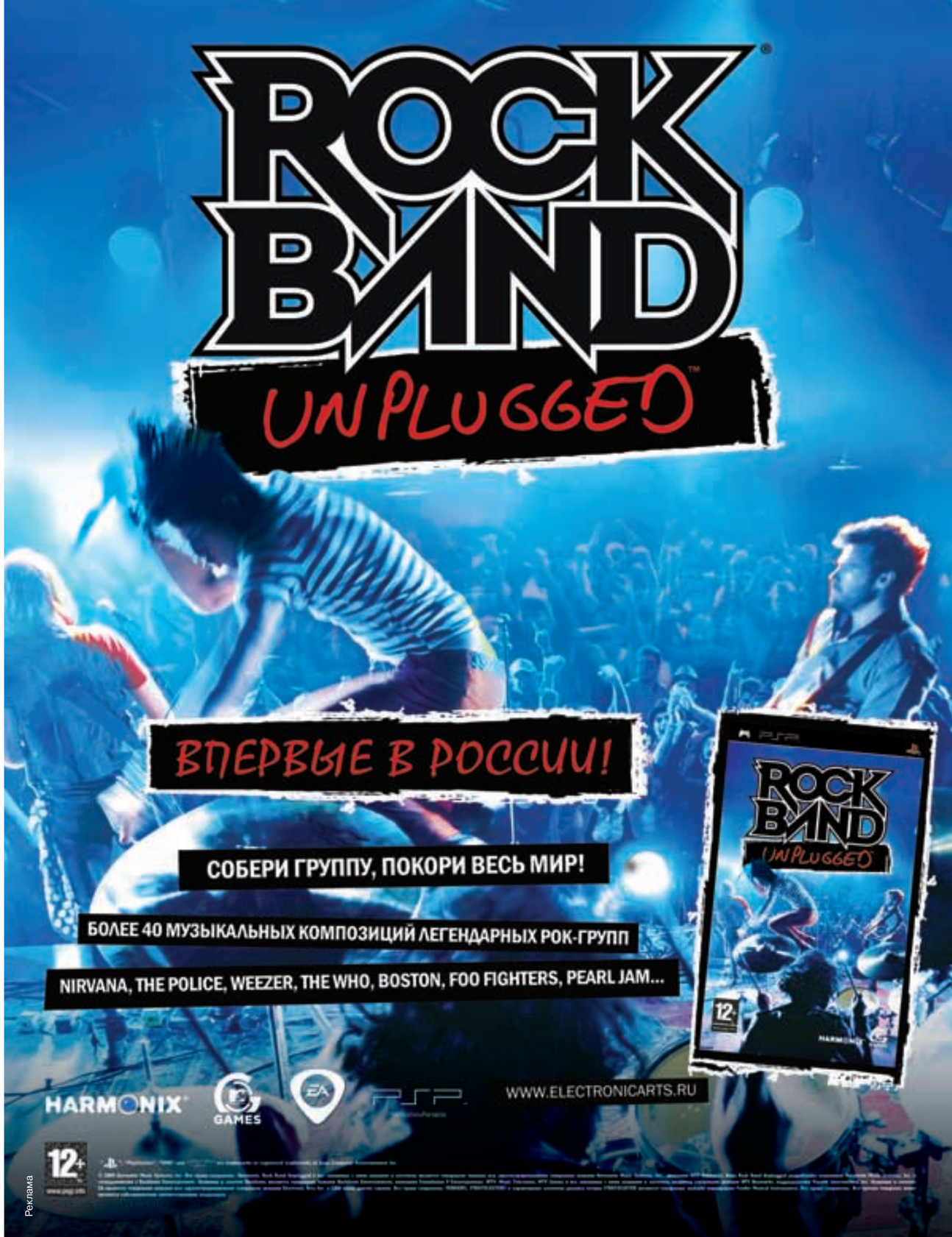
НАГРАДЫ

ИГРА НОМЕРА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание – правильно – «Игры номера» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с огромным количеством скриншотов и арта. «Игра номера» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

PC ИГРА НОМЕРА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC



Автор:
Кирилл Перевозчиков

БЕЗУМНЫЙ МАРС

25 августа на ПК выходит Red Faction: Guerrilla – главный, по всей видимости, экшен этого лета, в котором впервые в истории электронных развлечений можно разрушить абсолютно все и даже немного больше. Мы готовы рассказать, почему мир видеоигр уже никогда не будет прежним.

Должен признаться, эти строки даются мне не без некоторого трепета: все-таки дождались. 18 лет, если считать от выхода Wolfenstein 3D, компьютерным играм не удавалось перешагнуть важнейший порог интерактивности, создать полностью разрушаемое окружение. Crysis, Far Cry 2, Mercenaries 2:World in Flames, Battlefield Bad Company – все это были не более чем компромиссы, порой изобретательные, но не выходящие за привычную грань подмены одного объекта другим (в консольном эксклюзиве Battlediled Bad Company все стены были заранее снабжены «дырами», стереть здания с лица земли никак не получалось, а в Mercenaries 2 работал принцип, взятый из стратегий: несколько моделей здания для каждой степени повреждения) или принципа «карточного домика» (в Crysis и Far Cry 2 немногочисленные хижины были сшиты из кусков металла и дерева, они и рассыпались, забыв о деформации и прочих законах физики). А ведь ответ находился близко – в далеком 2001 году вышла не очень высокобюджетная, но амбициозная игра, демонстрирующая уровень разрушаемости, который до сегодняшнего момента не удалось покорить никакому топовому next-gen-проекту. Эта игра называлась Red Faction.

ULTOR EXPOSED

По иронии судьбы студия Volition сейчас известна миру преимущественно по «первой next-gen-GTA», художественному симулятору беспредела Saint's Row и особенно Saint's Row 2, в которой условный толстый негр в костюме резиновой уточки (редактор персонажей был, гм, обширный) участвовал в реалити-шоу «Крутой полицейский», расстреливая из ручного гранатомета пешеходов, переходивших улицу в неположенном месте – такие там были сайд-миссии. Надо сказать, что, создав отличный sandbox, Volition в спешке позабыла про такие базовые понятия, как оптимизация и графическое исполнение. В итоге игра работала плохо даже на Xbox 360, а на ПК и вовсе тормозила так, что привет семье. Между тем мало кто замечал, что Saint's Row имела общую с Red Faction игровую вселенную – в Saint's Row за всем стояла зловещая мегакорпорация Ultor, она же в будущем станет главным угнетателем мирных марсианских шахтеров.

TO UNFINITY AND BEYOND

Так что, даже работая над Saint's Row, Volition никогда не забывала про Magnum Opus, дело всей своей жизни – новую Red Faction 3, или Red Faction: Guerrilla, в которой была запланирована абсолютная и бескомпромиссная разрушаемость – по крайней мере в рамках производственных мощностей next-gen-консолей Sony и Microsoft. Ведь в сиквеле Red Faction 2, действие которого происходило уже на Земле и практически не имело с оригинальной игрой точек соприкосновения, даже фирменная технология Geo Mod использовалась очень ограниченно.

BETTER RED THAN DEAD

Военная обстановка в Red Faction: Guerrilla навевает сразу две стойкие ассоциации: борьба коммунистического пролетариата против капиталистических угнетателей (само название – Красная фракция как бы подсказывает нам) и, как ни странно, война в Ираке. 2120 год, поверхность Марса частично терраформирована и заселена колонистами. Войска Земли, EDF (Earth Defense Force), помогавшие шахтерам в первой части, взяли планету под свой контроль и установили на ней жесткий тоталитарный режим: минимальные гражданские права, произвол спецслужб, блокпосты на каждом шагу, массовые аресты. «Наши освободители вскоре стали нашими же оккупантами», – начинает свой рассказ Алик Мэйсон (Alec Mason), главный герой Red Faction: Guerrilla. По центральному ТВ транслируется пропаганда: организация повстанцев Red Faction не представляет никакой угрозы и скоро будет уничтожена. Сопротивление бесполезно. Сам Алик в общем-то и не думает сопротивляться: он прилетел на Марс, чтобы работать шахтером и честно зарабатывать себе на жизнь. Но, будучи сразу же ввергнутым в круговорот событий (брата Дэна убивают за участие в сопротивлении на его глазах, а дома уже ждет отряд с ордером на убийство), Алик волей-неволей становится сначала просто повстанцем, а затем и новым символом Красной фракции. «Хочешь ты того или нет, ты в клубе, Алик», – невозмутимо заверяет его командир повстанцев, лицом похожий на премьер-министра Путина. Первое правило клуба: освободить Марс от присутствия Earth Defense Force.

OUR FUTURE IN DEBRIS

Главная сила EDF в жестком контроле территорий. Разрушая здания и выполняя миссии (как сюжетные, так и побочные), мы уменьшаем счетчик контроля EDF над определенным сектором планеты. Всего таких секторов шесть: Parker, Dust, Badlands, Oasis, Free

- **ЖАНР:** Тотальноразрушительный экшен
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition, Reactor Zero
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.redfaction.com

В Red Faction одна и та же кнопка отвечает за бег и за использование укрытий – как ни странно, работает идеально.

ОРУЖИЕ ПРОЛЕТАРИАТА

Мы выбрали пять must-have-средств для выживания в мире Red Faction: Guerrilla

ASSAULTE RIFLE

Главное оружие в борьбе против солдат EDF – эффективное, скорострельное, доступное. Патроны валяются почти на каждом углу, и только ближе к концу игры имеет смысл перейти на что-то более эффективное…

ENFORCER

…Например, Enforcer. Стреляет маленькими ракетами с импульсными зарядами. Способен не только эффективно расправляться с противником, но и проделывать в стенах внушительные дыры.

SLEDGEHAMMER

Кувалда – самое главное оружие в Red Faction: Guerrilla, символ игры. Когда у тебя заканчиваются патроны, самое время выхватить этот энергетический молоток и драться врукопашную, положительный результат гарантирован. Еще кувалдой удобно крушить здания и добывать минералы – незаменимая, в общем, штука.

REMOTE CHARGES

Эти мины-липучки взрываются дистанционно, а их количество зависит только от того, насколько добросовестно ты выполняешь план по сдаче утильсырья. Если грамотно расставить заряды, то одним нажатием кнопки можно разрушить практически любое здание до основания. Максимальное количество зарядов за один взрыв – 12.

ROCKETS

Гранатомет – и этим все сказано. Прекрасно подходит для атак на базы EDF издали, сеет хаос и разрушения. После небольшой модификации начинает работать теплонаведение на цель, а количество носимых зарядов увеличивается драматически.

Firing Zone и EOS. Несмотря на то что игровой мир в Guerrilla полностью бесшовный, в каждом секторе присутствует своя погода, свой стиль построек и свои виды транспортных средств, а также уникальные объекты для разрушения – последнее особенно важно, если учитывать, для чего мы здесь сегодня собрались. Разрушения в Red Faction: Guerrilla – визуальная хардкор-порнография. Сразу становится понятно, почему разработчики решили сменить перспективу на вид от третьего лица: смотреть на оседающие и рассыпающиеся по кирпичикам здания можно вечно, как на огонь или текущую воду, это никогда не надоедает. В самом начале у Алика есть только энергетическая кувалда и несколько бомб-липучек, но и их вполне достаточно, чтобы впасть в экстатическое состояние от первого медленно оседающего на землю строения. Все разрушения рассчитываются в реальном времени и сохраняются в будущем: если ударить киркой по стене, пролом появится именно в месте удара, а разрушенное здание не восстановится волшебным образом, после того как мы отправимся в другой конец карты (исключение – последствия некоторых особо бесперспективных побочных миссий). Технология Geo Mod 2.0 (к движку из Red Faction номер раз имеет слабое отношение, просто преемственность названий) работает потрясающе: каждый предмет, созданный человеком, можно уничтожить – будь то простой ящик, бетонная стена или любая, абсолютно любая постройка, которых здесь великое множество. Ты будешь раз за разом экспериментировать со взрывчаткой, чтобы увидеть, как каждый раз по-новому падает гигантская труба, ветряной генератор или величественное здание Совета Марса. Самого вооружения более чем достаточно: стандартные мины-липучки, которые можно кидать по несколько сразу, а потом взрывать на расстоянии; гранатомет, способный нанести зданию серьезный урон; мощный ракетомет, стреляющий чуть ли не термоядерными зарядами; нановинтовка, способная превратить целую стену в раскаленную пыль… И конечно, ОГРОМНЫЕ ШАГАЮЩИЕ РОБОТЫ (мы еще неделю не сможем писать эти слова маленькими буквами). Их немного, но они великолепны: есть небольшой робот с джетпаком, который крушит сооружения своими манипуляторами и отлично справляется с превосходящими силами противника, мобильно перемещаясь на большие расстояния; есть огромный робот-экскаватор с мощными роборуками, который НАСКВОЗЬ ПРОЛАМЫВАЕТ ЗДАНИЯ и устраивает ударом о землю локальное землетрясение. Есть, наконец, ОГРОМНЫЙ ШАГАЮЩИЙ РАКЕТНЫЙ РОБОТ (у нас еще больший шрифт?), который творит такой страшной силы кабздец, что серии Mechwarior нужно срочно удавиться от зависти, на всякий случай вскрыв в ванной вены. Апофеоз всего и вся – Singularity Bomb, крайне редкое и страшно опасное оружие. Бомба, создающая маленькую черную дыру, устраивая локальную невесомость, и начинающая засасывать в ее центр окрестные объекты: людей, рассыпающиеся по кусочкам здания, домашних животных. Бежать нужно как можно быстрее, потому что в конце концов, достигнув страшной скорости вращения, сингулярность взорвется ослепительной синей энергией. Как мы уже говорили, после Red Faction: Guerrilla мир никогда не будет прежним

Двух одинаковых разрушений не бывает, главное – правильно расставить дистанционные заряды.

Все вопросы к игре снимаются, когда выясняется, что можно ПРОЛАМЫВАТЬ ЗДАНИЯ НАСКВОЗЬ.

Proximity mines – старомодные мины, взрывающиеся от контакта с ногой. При определенном апгрейде уместно исправление: «С ногой солдата EDF».

РАЗРУШЕНИЯ В RED FACTION: GUERRILLA – ВИЗУАЛЬНАЯ ХАРДКОР-ПОРНОГРАФИЯ.

PLAYGROUND OF DESTRUCTION

На этой радостной разрушительной ноте в принципе можно было бы и закончить, не будь Red Faction: Guerrilla еще и отличной openworld-игрой. Создав исключительную технологию, Volition не пошла по печальным стопам многих разработчиков (которые так любят бросаться во все тяжкие и делать шутер своей мечты про мутантов, причем обязательно в космосе), а, напротив, очень правильно сконцентрировала вокруг нее геймплей. В обломках почти каждого разрушенного объекта можно найти некоторое количество salvage – ценного технического мусора, который выступает здесь вместо игровой валюты. Его же можно зарабатывать во многих побочных миссиях, в частности, связанных с разрушением зданий при ограниченных взрывчатых средствах. На добытые сверкающие трубки, шестеренки и куски металла на базе повстанцев покупаются новые виды оружия и апгрейды, новые экземпляры которых открываются по мере прохождения сюжетных заданий. Самое интересное, что выполнение двух обязательных миссий в каждом секторе не означает немедленного продвижения по сюжету – чтобы открыть последнюю, «освободительную» миссию, нужно опустить счетчик влияния EDF в секторе до нулевой отметки. Это не так страшно, как звучит: достаточно разрушить несколько особенно аппетитных вражеских строений (подсвечиваются на карте синими точками) и выполнить пару дополнительных заданий, достаточно разнообразных: освобождение заложников, рейд на базу врагов, доставка транспортного средства, веселая поездка на машине с ракетометом – здесь нужно нанести противнику как можно больший материальный урон, к примеру, разрушить государственного имущества на 50 миллионов долларов. Вообще, Red Faction: Guerrilla знает, чем занять игрока в свободное от миссий время. Доступная территория Марса сделана хоть и не слишком масштабно (хотя она определенно больше любой другой GTA-подобной игры), но с должным вниманием к атмосфере – здесь есть какие-то заброшенные шахты, оставшиеся еще со времен Ultor Corporation, секретные проходы и сложная многоуровневая скалистая местность: со временем у игрока появится ракетный ранец, который очень пригодится, если, скажем, важный мост был по счастливой случайности взорван ради естествоиспытательского интереса (он так красиво рушился!). Навигации помогает мини-карта, которая быстро переключается в полноэкранный режим: можно задать маршрут для местного GPS (стильные указатели появятся в игре прямо на поверхности дороги), посмотреть все доступные задания и важные цели для разрушения или просто телепортироваться на базу повстанцев, где всегда есть возможность пополнить запасы вооружения, купишь апгрейд или возьмешь миссию у праздно шатающихся NPC. Присутствуют также и «случайные» миссии – неожиданные события, на которые можно отреагировать (нажав на определенную кнопку: на карте сразу прокладывается маршрут), а можно и пропустить их. С другой стороны, в списке заданий есть перехват информатора, защита поселения или уничтожение конвоя. Нет, глаза тебя не обманывают: В Red Faction: Guerrilla можно грабить кОрОваны.

CAN'T HELP BUT FEEL AT HOME

Марс между тем живет своей жизнью: рабочие добывают минералы, EDF патрули-

ГРУППОВОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

Третья Red Faction может похвастаться обширнейшим мультиплеером. Есть даже офлайн-режим Wrecking Crew, работающий по принципу Hot-Seat: задаем параметры, ограничение по времени или по оружию – и вперед, разрушать здания по очереди! Онлайновая составляющая может увлечь надолго: здесь огромный выбор классов персонажей, множество режимов и даже некоторое подобие ролевой системы прокачки – что-то похожее мы видели в Call of Duty 4. Ну и разрушаемое окружение, безусловно, меняет все кардинально: важно, что даже в мультиплеере игра дарит совершенно новые ощущения.

Я И МОЙ ДРУГ ГРУЗОВИК

В третьей Red Faction очень много транспортных средств: гражданские авто, патрульные машины военных EDF, модифицированные джипы и грузовики Красной фракции, шагающие роботы. Но не все из них одинаково полезны. Мы выбрали самые разрушительные модели и стремимся поделиться редакционным топ-листом.

Младшая модель шагающего робота оснащена ракетным ранцем для быстрых перемещений и манипуляторами, которыми так удобно рушить здания и подбрасывать в воздух джипы EDF.

HEAVY WALKER

Название говорит само за себя – это огромный робот с гигантскими клешнями-манипуляторами, способный без особого труда сровнять с землей целую вражескую базу. Очень редкий экземпляр, встречается только в нескольких миссиях.

ROCKET WALKER

Самый мощный шагающий робот. Очень надеемся, что именно такие будут охранять границы России. У Rocket Walker две многозарядные ракетные установки с бесконечными патронами – думаем, комментарии излишни.

ROCKET TANK

Смерть всему живому. Квинтэссенция разрушения. Десятки взрывов в секунду. У ракетного танка EDF шесть… Мы повторяем: ШЕСТЬ многозарядных ракетных установок, что делает его мощнейшим оружием в игре. Ближе к концу игроку достанется модифицированная версия повстанцев, способная устраивать EDF локальный дождь из баллистических ракет.

Нановинтовка – крайне опасное оружие, способное стереть в пыль целую стену. Создана нашим другом Самантой с помощью украденной у мародеров технологии нанокузницы.

рует территорию, а поселенцы просто гуляют и любуются закатами – они здесь потрясающе красивые. Иногда даже в голове не укладывается, какую страшную оптимизацию проделали программисты Volition – абсолютно все объекты отбрасывают честные тени, которые в реальном времени движутся вместе с солнцем, здесь присутствует полноценный цикл день-ночь. Марсианские ландшафты выполнены очень детально и атмосферно: ветер гоняет пыль и песок, где-то вдали сверкают на солнце ценные минералы – их можно ударить пару раз молотком, чтобы получить приличное количество salvage. Разрушив здание, долго любуемся, как солнечные лучи блики-уют на металлических обломках. В графике Red Faction: Guerrilla нет ничего сверхъестественного, но ее вытягивает отличный арт-дирекшен. Так мог бы выглядеть «Обитаемый остров», если бы его снимал Майкл Бэй (Michael Bay): даже самое захудалое марсианское такси (сделанное из кусков футуристической фанеры и вообще отдаленно напоминающее печальный фильм режиссера Бондарчука) выглядит очень стильно, а уж когда начинаются взрывы и разрушения, становится совершенно не до того. Даже простые по исполнению перестрелки с солдатами EDF (присутствует, как мы уже говорили, богатый арсенал, но классический автомат чуть ли не до самого конца игры остается самым эффективным аргументом) с учетом разрушений и физики преображаются: здесь очень зрелищный рэгдолл, особенно при содействии удара прикладом, а машины взрываются и подлетают в воздух так, простите, смачно, что Crytek со своей идеологией «кинематографичного реализма» может смирно сидеть и тихо записывать. Игра часто любит играть сама в себя и создает удивительные ситуации. Условно есть четыре уровня «розыска»: зеленый («не виновен»), а также желтый, оранжевый и красный (все три – «немедленно уничтожить»). Последние разнятся только количеством вражеских войск и тяжелой техники, отправленной за нами в охоту (в поздних секторах это жуткие энергетические танки). Если забежать на базу EDF или начать рушить постройки в присутствии солдат, уровень тревоги немедленно станет желтым – можно скрыться, а можно начать сопротивляться: через пару минут подоспеет подкрепление в виде грузовика с вооруженными и опасными членами Красной фракции (их количество разнится от уровня морали населения, которая напрямую зависит от наших успехов и уничтоженной пропаганды – по Марсу расставлены огромные биллборды с призывом бить коммунистическую svoloch). Таким образом, завязав драку, можно найти поблизости какую-нибудь симпатичную ракетную турель и начать самый натуральный беспредел: расстреливать ракетами подъезжающие войска EDF на полпути, устраивать серии взрывов, а потом собрать весь оставшийся salvage и мирно удалиться на базу – так проще всего «сбросить» уровень тревоги.

Кувалда не теряет актуальности в ближнем бою.

SMILE LIKE YOU HATE IT

Вообще, Red Faction: Guerrilla самая, что ли, гуманная из всех GTA-подобных игр: здесь, к примеру, совсем нельзя угонять машины – мирные жители уступают тебе их по первому нажатию специальной кнопки с доброжелательной улыбкой и пожеланиями задать EDF кузькину М. Враги при этом не совсем люди, а некие «дроны» – по всей видимости, специально клонированные и модифицированные на генетическом уровне солдаты. Не покидает ощущение, что наше дело правое: даже когда одна из повстанцев любезно пытает вражеского командира, а потом сбрасывает его машину в пропасть, даже после массового убийства крупных марсианских магнатов и акционеров – в них ведь весь источник зла, не так ли? В Red Faction: Guerrilla нет сюжета как такового (да и не нужен он по большому счету игре про освободительную войну и зачистку территорий). Volition, правда, ближе к концу подкидывает нам несколько драматических поворотов – спасибо хотя бы, что обошлось без предательств ключевых персонажей. Подсказка: обрати внимание на «третью силу», марсианских мародеров, похожих на тускенских охотников с Татуина. Они не так просты и дики, как может показаться на первый взгляд.

SCARS AND AMMUNATION

Конечно, некоторые моменты в игре небезупречны: сказываются типичные проблемы открытого мира. Огромные километры Красной планеты отличаются иногда заунывной пустотой – редкий автомобиль промелькнет на горизонте. Сложность отдельных миссий завышена, приходится копить на очередной апгрейд брони, чтобы не быть постыдно расстрелянным превосходящими толпами противника (можно, конечно, просто снизить сложность в настройках, но ты ведь не ищешь легких путей?). Сами войска EDF хоть и различаются по классам, но выглядят одинаково и ведут себя предсказуемо. Собирать специальные видеодневники шахтеров времен Ultor Corp бесполезно – за четыре найденные записи дают всего лишь жалкую автобомбу, по мощности уступающую некоторым стандартным экземплярам. Изменение ландшафта не предусмотрено – хотя еще в первой Red Faction можно было сколько угодно взрывать горную породу, проделывая даже небольшие туннели. В конце концов, сюжет практически не напоминает о себе, а ведь иногда так интересно узнать, почему именно человек, похожий на бывшего майора КГБ, стал возглавлять марсианское сопротивление. Но даже сейчас, когда позади 20 часов борьбы, пройдена сюжетная кампания и открыты практически все секреты, мне снова хочется туда, на Марс. Прокатиться на багги с шестиствольным пулеметом, заехать на уцелевшую базу EDF и проверить наконец, что будет, если поставить сингулярную бомбу в основание во-о-он той огромной башни. А будет, как обычно, совершенно гениальный водопад бетонных блоков и прекрасный танец обломков искореженного металла.
P.S. PC-версию делает сторонняя компания Reactor Zero, работающая в последнее время над виртуальными симуляторами роботов-саперов армии США. Это неплохой шанс на то, что PC-вариант окажется гораздо качественнее порта Saint's Row 2, которым занималась сама Volition. ■

Взрыв моста – отдельное гендерное удовольствие. Это надо видеть.

Партизаны Красной фракции сражаются с нами бок о бок – главное, чтобы счетчик морали был высоким.

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Меган Фокс, актриса, звезда «Трансформеров»

– В девять лет мне купили консоль Super Nintendo. Моей первой игрой стала аркада Aladdin. Я всегда любила видеоигры. Играю я не ахти, но есть несколько серий, где я действительно хороша. Например, Mortal Kombat. Мой мозг понимает эту игру, и у меня в ней все получается. Я помню почти все фаталити. Последние две игры, которые мне понравились, – Mortal Kombat vs. DC Universe и Viva Pinata. ■

THE SIMS 3 БЬЕТ РЕКОРДЫ

The Sims 3 была обречена на успех. Однако даже издатель приятно удивился продажам игры в первую неделю. За семь дней The Sims 3 разошлась по свету тиражом 1.4 миллиона экземпляров. Это лучший старт компьютерной игры в истории EA. Серия The Sims, игры которой переведены на 22 языка и доступны в 60 странах, уже взяла планку в 100 миллионов экземпляров. Симы принесли издателю 4 миллиарда долларов, и денежный ручей не слабеет. Сейчас у The Sims 3 есть все шансы стать самой кассовой PC-игрой года. ■

ФАКТ

39

ЧАСОВ В НЕДЕЛЮ ИГРАЕТ ХАРДКОРНЫЙ АМЕРИКАНСКИЙ ГЕЙМЕР (СОГЛАСНО ОПРОСУ NPD GROUP)

ID SOFTWARE ПРОДАЛАСЬ

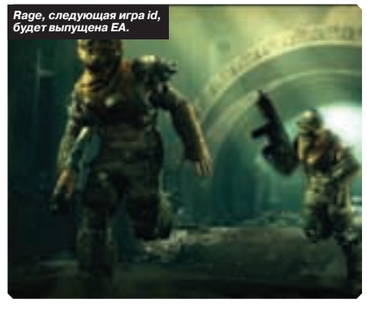
id намерена сама делать следующие части Wolfenstein.

Сенсационные новости пришли из Техаса – студия id Software лишилась независимости. Компания, создавшая Wolfenstein 3D, Doom и Quake, берегла себя 18 лет, но в конце концов не удержалась и отдалась. В роли обольстителя... пардон, покупателя выступила фирма ZeniMax Media. Многим геймерам это название ничего не говорит. Для того чтобы все стало понятно, поясним: этой компании также принадлежит Bethesda Softworks (серии The Elder Scrolls и Fallout).

По словам основателя и ведущего программиста id software Джона Кармака (John Carmack), за студию не раз сулили большие деньги. Первое предложение поступило сразу после релиза Wolfenstein 3D. Но сотрудники id не желали терять независимость. Однако времена меняются. Как признался Кармак, сейчас, когда разработка одной игры обходится в десятки миллионов долларов, даже он начал переживать: а что произойдет, если один из будущих проектов не окупится. К тому же не хватало сотрудников, чтобы развивать серии Doom, Quake и Wolfenstein. Приходилось перепоручать разработку другим студиям, а контроль качества, увы, не везде столь строг, как в id. Теперь компания сможет нанять столько программистов и дизайнеров, сколько нужно, а не столько, сколько позволяет бюджет.

Почему именно ZeniMax, а не, скажем, Electronic Arts или Activision? По словам руководителей id, став частью мегакомпании, id превратилась бы в шестеренку и была вынуждена бороться с другими разработчиками за бюджеты. Кроме того, создателям Doom очень понравилось, как Bethesda Softworks реанимировала серию Fallout. Сериям id нужно такое же продвижение!

Все предыдущие контракты студии остались в силе. Wolfenstein издаст Activision, постапокалиптический экшен Rage – Electronic Arts. А вот права на выпуск Doom 4 теперь принадлежат ZeniMax. ■

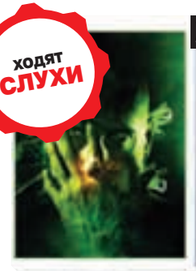


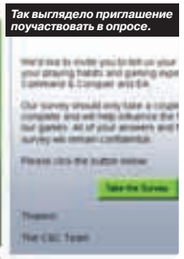
Rage, следующая игра id, будет выпущена EA.

Кармака очень впечатлил успех Fallout 3.

COMMAND & CONQUER 4 НЕ ЗА ГОРАМИ?

ХОДЯТ СЛУХИ





Так выглядело приглашение поучаствовать в опросе.

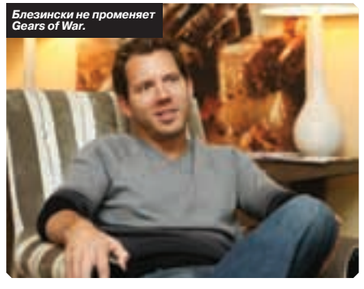
Кейн еще вернется!

В осемь лет геймеры ждали релиз стратегии Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Игра вышла в 2007 году и стала международным хитом – только в США разошлось свыше 700 тысяч копий. Однако дополнение Kane's Wrath и спин-офф Command & Conquer: Red Alert 3 продались хуже, и фэны приуныли: вдруг четвертую часть придется ждать так же долго, как третью?!

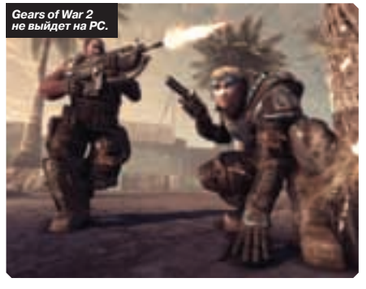
Впрочем, похоже, Command & Conquer 4 уже находится в разработке. О существовании игры проболталась фирма 2CV, занимающаяся рыночными исследованиями. В числе ее клиентов – издательство Electronic Arts. Фирма затеяла интернет-опрос и – упс! – объявила о существовании Command & Conquer 4: «Игра станет финалом эпической истории о войне за тиберий, за развитием которой фэны следят уже 15 лет. C&C4 – первая стратегия в реальном времени, где игрок развивается, как в MMORPG. За каждого юнита, убитого в одиночной кампании или мультиплеере, вы получаете очки опыта. Их можно потратить на улучшение арсенала или приобретение разных способностей».

Кроме того, фирма 2CV поведала, что сюжет C&C4 написан новой командой сценаристов, будет кооперативный режим прохождения и в игре появятся мобильные базы, позволяющие сосредоточиться на схватках, а не на добыче ресурсов. «Электроники» пока отказываются что-либо подтверждать. ■

GEARS OF WAR НЕ НАСКУЧИЛА БЛЕЗИНСКИ



Блезински не променяет Gears of War.



Gears of War 2 не выйдет на PC.

К омпания Epic Games продолжает активно развиваться. В последние годы она прикупила несколько студий, включая People Can Fly, создавшую шутер Painkiller. Этим летом в Сеуле был открыт новый филиал – Epic Games Korea. Сотрудники студии будут помогать корейским разработчикам осваивать движок Unreal Engine 3. Поручат ли команде какую-либо игру, пока неясно.

Тем временем лицо Epic Games (и по совместительству ведущий дизайнер) Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) опроверг слухи о том, что занят созданием хоррор-экшена в духе Silent Hill. «Серия Gears of War мне ближе и дороже, – сказал Клифф. – Она мне совсем не наскучила – всего две игры ведь вышло! Во вселенной Gears еще столько разных геймплейных фишек нужно опробовать, столько историй рассказать!»

Кстати, недавно снова появились слухи о портировании Gears of War 2 на персоналку. Даже называлась дата релиза PC-версии – 4 декабря. Однако представитель Microsoft категорически опроверг данную информацию: «У нас нет планов по переносу Gears of War 2 на PC. Эта игра доступна только на консоли Xbox 360». ■

Для Gearbox война не окончена.

GEARBOX ИЩЕТ ГЕРОЕВ

Студии Gearbox Software до сих пор не наскучила военная тематика, несмотря на выпуск трех шутеров, посвященных Второй мировой войне. Недавно компания зарегистрировала авторское право на следующие названия: World War 2 Hero, War Hero, Brothers In Arms War Hero и Modern War Hero. Глава Gearbox Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) не стал скрывать: да, студия готовит новый проект, однако его разработка начнется лишь после релиза экшенов Borderlands и Aliens: Colonial Marines. «У новой игры пока нет издателя, потому что мы еще ничего не показывали издателям», – пошутил Питчфорд. ■

Alpha Protocol выйдет в октябре.

УРКХАРТ ХВАЛИТ ДВИЖОК

Босс студии Obsidian Entertainment Фергюс Уркхарт (Feargus Urquhart) обеспечил своих ребят работой на ближайшие три года. Компания занята шпионской ролевкой Alpha Protocol, собирается сдать в следующем году Fallout: New Vegas и, как выясняется, работает над еще одним, неанонсированным проектом. «Мы работаем над этой игрой уже четыре месяца, – сообщил Уркхарт. – Пока все идет хорошо, ребятам проект очень нравится. Он использует наш собственный движок, идеально подходящий для RPG. Нет, мы не пытаемся кинуть камень в огород Unreal. Однако многое наш движок делает лучше Unreal 3». ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Дэвид Перри, гейм-дизайнер

Майкл Джексон был геймером. Он несколько раз приглашал меня на свое ранчо «Неверлэнд», чтобы поговорить об играх. Мы много общались и даже хотели выпустить его следующий альбом в виде игры. Если бы план был воплощен в жизнь, многие люди впервые познакомились бы с электронными развлечениями. Джексон очень увлекся идеей. Мы обсуждали сюжет, геймплей… Мир потерял великого человека. ■

Risen «восстанет» в октябре.

ЛУЧШЕ «ГОТИКИ»?

В свое время студия Piranha Bytes здорово облажалась с релизом ролевой игры Gothic 3. «Готика» попала на прилавки в совершенно сыром виде, и привести ее в подобающий вид при помощи пары патчей не удалось. Фэны не скрывали своего разочарования, а издатель перепоручил разработку следующей части Gothic другой студии. И вот у Piranha Bytes появился отличный шанс реабилитироваться. Как стало известно, новая ролевка студии – Risen выйдет в октябре. Сейчас игра находится в стадии бета-тестирования. ■

ФАКТ

3 МЛН ГЕЙМЕРОВ ЗАРЕГИСТРИРОВАЛИСЬ В ОНЛАЙНОВОЙ ИГРЕ FREE REALMS ВСЕГО ЗА СЕМЬ НЕДЕЛЬ

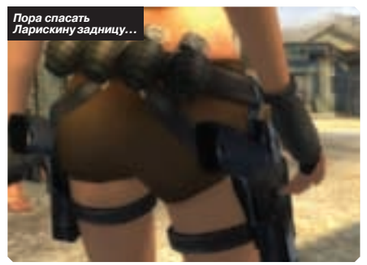
BATTLEFIELD 3 КУЮТ В ШВЕЦИИ

Battlefield 3 выйдет позже Battlefield: Bad Company 2.

Вот уже четыре года мы ждем Battlefield 3.

Феноменальный успех Call of Duty не дает спокойно спать руководству издательства Electronic Arts. Конкурирующая серия Medal of Honor, в свое время принесшая компании большие деньги, нынче находится в упадке. «Электроникам» приходится делать ставку на другой франчайз – Battlefield. В середине лета издательство без лишней помпы запустило бесплатный браузерный шутер Battlefield Heroes. Осенью выйдет Battlefield 1943, бюджетный проект с четырьмя картами. В начале следующего года на консолях и PC появится сиквел Battlefield: Bad Company. Ну а потом следует ждать главное блюдо – Battlefield 3. Да-да, все официально: игра находится в разработке! Выступая на собрании акционеров издательства, один из боссов Electronic Arts – Джон Плесантс (John Pleasants) сказал: «Не думайте, что мы не заметили, насколько велика роль Call of Duty на рынке шутеров от первого лица. Нас тоже интересует этот жанр. Я имел удовольствие видеть Battlefield 3 – в офисе студии DICE в Швеции. Я очень впечатлен работой команды. Игра не выйдет в этом фискальном году (заканчивается 31 марта 2010 года. – Прим. ред.), но уже сейчас она здорово смотрится!» Похоже, имеет смысл предположить, что Battlefield 3 появится под занавес 2010 года. Ждем с нетерпением. ■

ПАПА ЛАРЫ КРОФТ СНОВА В ДЕЛЕ



Пора спасать Ларискину задницу…

Лара, иди к папочке!

В студии Crystal Dynamic снова пакуют вещи. В январе здесь были уволены 30 человек. Этим летом работы лишились еще 25. Последняя игра студии – Tomb Raider: Underworld – разошлась меньшим тиражом, чем рассчитывал издатель. В результате 50 с лишним человек попали под сокращение. Представитель компании Eidos заявил, что Crystal Dynamic отныне занимается только серией Tomb Raider, а от прочих проектов (и части работников соответственно) пришлось отказаться.
Несмотря на увольнения, в студии есть вакансия. Crystal Dynamic ищет ведущего арт-директора для «одного из самых престижных AAA-франчайзов в индустрии». Несложно догадаться, что речь идет о следующей игре Tomb Raider. Поговаривают, серию ждет перезапуск. Так или иначе, создатель Лары Крофт Тоби Гард (Toby Gard) недавно был назначен главным дизайнером пока неанонсированной игры. В свое время Гард здорово помог Crystal Dynamic с Tomb Raider: Legend. Надеемся, выручит и сейчас. Серия явно в упадке, и кому, как не создателю легендарной первой части, по силам исправить ситуацию?! ■

ФЭНЫ ПРОТИВ LEFT 4 DEAD 2

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

Фэны недовольны.

Valve отбивается из последних сил…

Когда этим летом компания Valve Software анонсировала зомби-шутер Left 4 Dead 2, разработчики вряд ли были готовы к акции протеста со стороны поклонников первой части. Но случилось именно так. Пользователи сервиса цифровой дистрибуции Steam (который, как ты знаешь, принадлежит Valve) создали интернет-группу, призывающую бойкотировать сиквел L4D. В нее вступило уже больше 20 тысяч человек. По мнению фэнов, Left 4 Dead 2 нельзя выпускать в конце 2009 года – время этой игры еще не пришло. Разве можно так быстро сделать толковый, оригинальный, интересный шутер?! Геймеры обвиняют Valve в кощунственном намерении побыстрому заработать денег. Они же хотят, чтобы компания и впредь выпускала бесплатные дополнения к полюбившемуся зомби-шутеру, как было обещано в свое время. Поэтому, говорят фэны, давайте ваш сиквел превратим в дармовой DLC, и мы будем счастливы. А иначе не станем покупать игру и друзей отговорим.
В Valve, ясное дело, не дураки работают и на шантаж не поддаются. Разработчики популярно разъяснили, что к L4D выйдет несколько бесплатных дополнений. Что же касается сиквела, то пять компаний, новый многопользовательский режим, бензопила и еще тонна контента тянут на то, чтобы носить гордое звание Left 4 Dead 2. ■

WOW ЗАДЕРЖАЛА РЕЛИЗ STARCRAFT 2

Ходят слухи, StarCraft 2 могут не успеть доделать в 2009-м…

Верните LAN, гады!

В это трудно поверить, но работа над стратегией StarCraft 2 стартовала в 2003 году! Спустя два года у компании Blizzard Entertainment уже была рабочая версия игры. Почему же проект до сих пор не вышел? Оказывается, в свое время почти всю команду, трудившуюся над StarCraft 2, перебросили на доработку онлайновой ролевки World of Warcraft. Целый год ребята провели в Азероте, вместо того чтобы стравливать зергов и терранов.
Но вот наконец первая из трех частей StarCraft 2 близка к завершению. Игра должна выйти в этом году. Надеемся, так и случится. Но есть сомнения. Разработчики заявили, что намерены полгода тестировать продукт, прежде чем они смогут отправить мастер-диск на завод. Боже, эта пытка когда-нибудь закончится?
Кстати, вице-президент Blizzard Роб Пардо (Rob Pardo) заявил, что StarCraft 2 не поддерживает мультиплеер по локальной сети. Многих геймеров, привыкших играть в StarCraft «по сетке», эта новость серьезно огорчила. В интернете уже появилась петиция с просьбой добавить поддержку LAN-баталий. Пойдет ли Blizzard навстречу геймерам? Вряд ли. ■

Ромеро признал, что погорячился.

ОТВРАЩЕНИЕ РОМЕРО

В 1991 году Джон Ромеро (John Romero) и Джон Кармак (John Carmack) основали культовую ныне студию id Software. Сейчас Ромеро трудится в калифорнийской студии Slipgate Ironworks, клепает игры для iPhone. Когда он узнал, что id Software куплена компанией ZeniMax, он написал в социальной интернет-сети: «ZeniMax??? Отвратительно! Fallout 3 купила Doom». Журналисты спросили Кармака, как он может прокомментировать реплику. Тот ответил: «Джон счастлив, что люди так часто упоминают его имя. Больше мне сказать нечего».
Ромеро уже извинился за свое высказывание. ■

Wheelman – последняя игра Midway Newcastle?

БОРЬБА ЗА РАБОТУ

Игровое подразделение кинокомпании Warner Bros. купило две студии, ранее принадлежавшие Midway: в Чикаго и Сиэтле. Но у разорившегося издательства есть еще две: в Сан Диего и Ньюкасле. Какова их судьба? Что ж, скорее всего, их закроют. Сотрудники обеих студий уже получили уведомления об увольнении. Но есть мизерная надежда, что объявится покупатель, который всех спасет. Желая стимулировать интерес издателей, британская Midway Newcastle, стоявшая за гоночным экшеном Wheelman, анонсировала нуар-боевик Necessary Force. Но покупатели пока помалкивают… ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Барак Обама, президент США

Нам всем нужно думать о том, как избежать болезней. Каждый должен начать больше заботиться о собственном здоровье и здоровье своих детей. Что это означает? Бросайте курить, проверьтесь у врача, нет ли у вас рака. Бегайте по утрам, запишитесь в спортзал. И постарайтесь сделать так, чтобы ваши дети забыли о видеоиграх и проводили больше времени, играя на свежем воздухе. Это очень важно! ■

Far Cry 2 помог Ubisoft Montreal.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Солидный индустриальный журнал Game Developer опубликовал рейтинг лучших студий этого года. Учитывались продажи игр компаний, оценки в прессе и отзывы коллег. Первая десятка выглядит так:

1. Nintendo, студия в Киото (Wii Fit)
2. Blizzard Entertainment (World of Warcraft)
3. Ubisoft Montreal (Far Cry 2)
4. Rockstar North (GTA4)
5. EA Canada (FIFA 09)
6. Konami, студия в Токио (PES 2009)
7. Valve Software (Left 4 Dead)
8. Epic Games (Gears of War 2)
9. EA Tiburon (NFL 09)
10. Treyarch (Call of Duty: World at War) ■

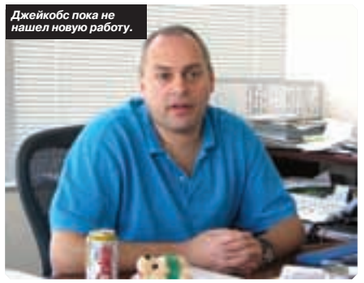
ФАКТ

16-Е

ПО СЧЕТУ ДОПОЛНЕНИЕ К ОНЛАЙНОВОЙ РОЛЕВКЕ EVERQUEST АНОНСИРОВАЛА КОМПАНИЯ SOE

BIOWARE И MYTHIC ЕДИНЫ

Mythic поможет BioWare с Star Wars: The Old Republic.



Джейкобс пока не нашел новую работу.

Electronic Arts объединила две свои студии: BioWare и Mythic Entertainment – в суперподразделение RPG/MMO Group. Дивизион, как несложно догадаться, будет специализироваться на разработке ролевых и многопользовательских игр. Всего объединились четыре команды: BioWare Edmonton, BioWare Austin, BioWare Montreal и Mythic. Возглавил их Рэй Музика (Ray Muzyka), генеральный директор BioWare. Основатель Mythic Марк Джейкобс (Mark Jacobs), руководивший студией 15 лет, принял перемены в штыки и покинул Electronic Arts. Из сообщения в его блоге ясно: решение было вынужденным. Вероятно, руководство ЕА разочаровали результаты онлайновой ролевки Warhammer Online. Стартовала игра здорово, но быстро растеряла подписчиков (сейчас их порядка 300 тысяч). Несмотря на потерю работы, Джейкобс не стал раздувать скандал. Так, посетовал: мол, в трудные времена он личной кредиткой оплачивал счета Mythic, а нынче отстранен от дел.
Музика рассказал, зачем понадобилось объединение. Прежде всего появится организационная четкость: кто перед кем и за что отвечает. Во-вторых, команды будут делиться опытом и технологиями. Возможна даже совместная разработка. BioWare как раз ищет ведущего дизайнера для неанонсированного ААА-проекта. Вдруг кто из Mythic подойдет... ■

ХИТМЭН НАНОСИТ ПОВТОРНЫЙ ВИЗИТ

Генс и Олифант на съемках «Хитмэна».

Милла исполнит главную роль в «Обители зла 4».

В ноябре 2007 года в кинопрокат вышел боевик «Хитмэн», снятый по мотивам экшен-серии об убийце с позывным 47. Производство фильма обошлось в 24 миллиона долларов, собрала же картина 100 миллионов. Не удивительно, что кинокомпания 20th Century Fox дала добро на съемки сиквела. Написание сценария поручено Кайлу Ворду (Kyle Ward), который, кстати, также работает над киноадаптацией экшена Kane & Lynch. Вернутся ли исполнитель главной роли Тимоти Олифант (Timothy Olyphant) и режиссер Ксавье Генс (Xavier Gens), пока неизвестно. Премьера намечена на конец 2010 года, когда, по слухам, выйдет Hitman 5.
К другим киноновостям. Гор Вербински (Gore Verbinski) совсем скис по поводу экранизации BioShock. По его словам, если снимать в США, дешевле чем за 160 миллионов не выйдет. Это дорого. А переезжать на время съемок в другую страну, где с налогами помягче, он не готов.
И вот еще что: из компании Sony поступили полусекретные данные, что Resident Evil: Afterlife, четвертый фильм из серии «Обитель зла», должен попасть в кинотеатры 17 сентября 2010 года. ■

CALL OF DUTY МНОЖИТ СЛУХИ

ХОДЯТ СЛУХИ

Как сложится судьба Modern Warfare 2 без Call of Duty?

Modern Warfare 2 может побить рекорд GTA4.

Огромное количество всевозможных прогнозов, предположений и банальных слухов циркулирует сейчас вокруг серии Call of Duty и шутера Modern Warfare 2. Сначала давайте выслушаем аналитиков. Специалисты из фирмы OTX, занимающейся рыночными исследованиями, уверяют, что издательство Activision напрасно переименовало Call of Duty: Modern Warfare 2 в просто Modern Warfare 2. Дескать, согласно их подсчетам, интерес к шутеру упал аж на 20 процентов. Между тем эксперты солидной фирмы Janco Partners считают: игре ничто не угрожает и она станет бестселлером года, разойдясь за два месяца тиражом 11 миллионов копий. Пиарщики Activision согласны с этим предположением, обещая сделать релиз Modern Warfare 2 «крупнейшим в истории индустрии развлечений». По миру разлетелось 15 миллионов экземпляров Call of Duty: Modern Warfare и 11 миллионов – Call of Duty: World at War. Так почему бы Modern Warfare 2 не побить все рекорды?
Ну и наконец, появились слухи о том, что Activision создает собственный интернет-сервис, посвященный Call of Duty и Modern Warfare. Он будет не бесплатным, но те, кто послушно станет платить абонентку, получат доступ к эксклюзивным многопользовательским режимам, бета-версиям грядущих игр и прочему дополнительному контенту. ■

ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО ФУТБОЛУ В FIFA 10!

Мы ждали чемпионат России в FIFA с 1993 года.

А где же Данни и Семак?

Когда недавно компания Electronic Arts пригласила российских журналистов в пресс-центр московского стадиона «Лужники», чтобы сделать важный анонс, многие сразу же догадались, о чем пойдет речь. Наконец-то в серии FIFA появится чемпионат России по футболу!
Гостей приветствовали комментатор Василий Соловьев, являющийся голосом русских версий FIFA, исполнительный директор Российской футбольной премьер-лиги Сергей Чебан и глава EA Russia Тони Уоткинс (Tony Watkins). Они объявили, что чемпионат России стал 24-м национальным чемпионатом, включенным в спортивный симулятор FIFA 10 (нововведение пока касается только PC, PlayStation 2 и PSP). В игре представлены 16 команд российского высшего дивизиона. Не забыты ни «Томь», ни пермский «Амкар». Все футболисты будут носить аутентичную форму образца 2009 года.
– Мы уверены, что добавление чемпионата России по футболу имеет огромное значение для поклонников футбола в России и по всему миру, – заявил региональный директор Electronic Arts Тони Уоткинс.
Российская локализация FIFA 10 попадет на прилавки в октябре. ■

Болл на пиар денег не жалеет.

БОЛЛ ПОПАЛ В POSTAL 3 ЗА ДЕНЬГИ

Многие геймеры были удивлены, когда узнали, что худший режиссер современности Уве Болл (Uwe Boll) будет одним из персонажей экшена Postal 3. Как оказалось, немецкому киношнику пришлось отстегнуть деньжат. «Уве Болл заплатил нам за права попасть в игру, – заявил босс студии Running with Scissors Винс Дези (Vince Desi). – Мы согласились добавить его в Postal 3 после того, как он купил права на экранизацию нашей игровой серии. Мне нравится Уве. Он мой друг. А те, кто кричит, что его надо бы четвертовать, пусть сначала сами попробуют снять фильм». ■

Хоббит остался без игры.

НЕ ИГРАЙТЕ С ХОББИТАМИ

**Режиссер Гильермо Дель Торо (Guillermo Del Toro) не скрывает, что он увлеченный геймер. Он не выносит дрянные игры, и, возможно, именно по этой причине его фильм «Хоббит» не обзаведется экшеном по мотивам. Дель Торо считает, что на разработку приличной игры не хватит времени.
«Хоббит» попадет в кинотеатры в декабре 2011 года. «Если уж затевать игру, то только правильную, революционную, – говорит режиссер. – Это означает, что я должен участвовать в разработке, помогать советом и делом. Но, к сожалению, у меня сейчас чересчур плотный график».** ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джон Кармак, основатель id Software

На протяжении многих лет id получала предложения о покупке от разных компаний. Всегда были плюсы и минусы. Конечно, приятно, когда кто-то обещает тебе кучу денег, но нельзя забывать, что на кону стоит свобода. Если сделка состоится, ты уже не будешь хозяином сам себе. Однако времена меняются, выживать все сложнее. И вот мы уже не маленькая студия, а часть большой, хорошей компании ZeniMax. ■

Monolith пора отдохнуть от F.E.A.R.

МОНОЛИТНЫЕ ПЛАНЫ

Студия Monolith Productions трудится над очередным шутером от первого лица. Сейчас компания нанимает квалифицированные кадры для участия в разработке высокотехнологичной игры для PC и консолей нового поколения. Так по крайней мере сказано в сообщении о вакансии. Поскольку Monolith совсем недавно выпустила F.E.A.R. 2: Project Origin, разумно предположить, что студия намерена заняться чем-то другим, чем-то без жутких девочек. Может, монолитовцы наконец услышали мольбы фэнов и затеяли No One Lives Forever 3? ■

ФАКТ

50%

ГЕЙМЕРОВ США, ИГРАЮЩИХ НА PC, – ЭТО ЖЕНЩИНЫ (ПО ДАННЫМ КОМПАНИИ NIELSEN)

КАЗАНОФФ ХОЧЕТ MORTAL KOMBAT

Теперь эти ребята работают на Warner Bros.

Казанофф требует права на Лю Канга.

Как мы уже сообщали, в конце мая было объявлено об аукционе, на котором обанкротившееся издательство распродадут по кусочкам. Кому студии издательства? Кому интеллектуальную собственность? Что, нет желающих? Странно… Действительно, аукцион не состоялся, поскольку его единственным участником оказалось игровое подразделение кинокомпании Warner Bros. Оно предложило 33 миллиона долларов за чикагскую и сиэтлскую студии Midway и права на Mortal Kombat, Spy Hunter и Wheelman.

Однако, прежде чем сделка состоится, суд по банкротствам должен рассмотреть два иска. Актер Вин Дизель (Vin Diesel) требует 200 тысяч баксов, которые он якобы недополучил за работу над Wheelman. У голливудского продюсера Ларри Казаноффа (Larry Kasanoff) запросы побогаче. Он хочет эксклюзивные права на дальнейшую экранизацию Mortal Kombat и съемку телесериалов в этой файтинг-вселенной. По мнению Казаноффа, спродюсировавшего две части «Смертельной схватки», он сделал для раскрутки франчайза куда больше, чем Midway. Благодаря нему о Mortal Kombat узнал весь мир, а не только геймеры. Казанофф также требует признать за ним авторские права на ряд персонажей, включая Лю Канга, Саб-Зиро, Скорпиона и Соню Блейд. Дескать, именно его фильмы сделали этих героев узнаваемыми. Что ответит суд? ■

ДЮК НЮКЕМ НАЧИНАЕТ И… ЗАКАНЧИВАЕТ

Не спешите хоронить Дюка.

Офис 3D Realms пуст. Кто же делает DNF?

Дюк Нюкем мертв? Как бы не так! Да, в мае руководство студии 3D Realms уволило 30 с лишним сотрудников, работавших над Duke Nukem Forever. Издательство Take-Two, владевшее правами на издание игры, обратилось в суд, требуя компенсации с Apogee Software, компании-родителя 3D Realms. Apogee подала встречный иск. И тут вскрылись любопытные факты.

Оказывается, осенью 2007 года Take-Two получила эксклюзивные права на разработку и издание шутера Duke Begins. Эта игра должна была рассказать о том, как Дюк Нюкем начал жевать жвачку и надирать зады. Проект был поручен одной известной студии (ее название не разглашается). Игру планировали выпустить в середине 2010 года, и Apogee надеялась получить приличные отчисления с продаж. Глядишь, хватило бы на Duke Nukem Forever. Но в апреле 2009 года разработку Duke Begins приостановили. Стало ясно: в ближайшем будущем денег не будет, и 3D Realms пришлось увольнять сотрудников. Теперь Apogee требует с Take-Two компенсацию. И, кстати, компания объявила: работа над DNF продолжается!

Право слово, это уже смешно. ■

МНОГО ШУМА ИЗ-ЗА ЧУЖИХ

Aliens: Colonial Marines выйдет нескоро.

Aliens vs. Predator может оказаться неплохим экшеном.

В 2006 году японское издательство Sega объявило о намерении выпустить несколько игр во мрачной вселенной, знакомой всем по фантастической киносаге «Чужие». Первыми анонсировали шутер Aliens: Colonial Marines (разработчик – Gearbox Software) и Aliens RPG (разработчик – Obsidian Entertainment). Этой зимой мир узнал о существовании еще одной игры – экшена Aliens vs. Predator от Rebellion Developments. Как ни странно, первой увидит свет именно она. Релиз запланирован на первый квартал 2010 года.

Ходили слухи, что разработка Aliens: Colonial Marines остановлена. Это не так. Глава Gearbox Software Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) заверил: проект жив-здоров. Ему действительно уделяют мало внимания, но, как только студия доделает постапокалиптический экшен Borderlands, все силы будут брошены на игру о чужих.

Что касается Aliens RPG, то на днях Obsidian и Sega официально признали: проект закрыт. «Слухи давно циркулировали, и, увы, они правдивы, – появилось сообщение на форуме Aliens RPG. – Мы больше не работаем над игрой». Калифорнийская студия сейчас занята ролевками Alpha Protocol и Fallout: New Vegas. Издатель же считает, что в свое время поспешил с анонсом ролевой игры во вселенной чужих и рекомендует присмотреться к Aliens vs. Predator. ■

NEED FOR SPEED ЖДЕТ РЕВОЛЮЦИЯ

В ближайшую пару лет Burnout можно не ждать.

Этой осенью ждем Need for Speed: Shift, а следующей – игру от Criterion.

Ни для кого не секрет: в последние годы гоночная серия Need for Speed деградировала. Вслед за снижением качества выпускаемых игр упали и продажи. Причем почти в два раза. Раньше новая часть расходилась 10-миллионным тиражом, теперь же с трудом удается продать 5. Electronic Arts пришлось звать на помощь «кавалерию» – британскую студию Criterion Games, сделавшую себе имя на замечательной серии Burnout. Компания работает над «революционной» Need for Speed – так по крайней мере выразился глава ЕА Джон Риччитьелло (John Riccitiello). Ходили слухи, что серии Need for Speed и Burnout будут объединены. Нет, заверил Риччитьелло, этого не случится. Однако фэнам Burnout придется подождать. Поскольку Criterion сейчас занята реанимацией NFS, разрабатывать следующую часть Burnout некому. Насколько известно, в очередной «Жажде скорости» особое внимание будет уделено многопользовательским режимам игры. Дата релиза революционной Need for Speed еще не объявлена, но, скорее всего, нужно ориентироваться на конец 2010 года. ■

История Веры продолжится.

MIRROR'S EDGE 2 – БЫТЬ!

В Electronic Arts были уверены, что паркур-экшен Mirror's Edge станет хитом и обзаведется парочкой сиквелов. Разработчики из шведской студии EA DICE не раз произносили слово «трилогия». Однако игра не стала бестселлером. В США купили всего 250 тысяч копий Mirror's Edge, что для проекта такого уровня провал. К счастью, в Европе спрос оказался выше. Долгое время было непонятно, стоит ли ждать сиквел? Вице-президент EA Games Europe Патрик Содерланд (Patrick Soderlund) дал понять: стоит. По его словам, сейчас над Mirror's Edge 2 трудится небольшая команда, но игра обязательно выйдет. ■

Так выглядит Patrician 2. Новую игру еще никто не видел.

ЗНАКОМЬТЕСЬ: ИГРОВЫЕ УМЫ

Мы уже сообщали, что европейское издательство Kalypso Media выкупило у разорившейся немецкой студии Ascaron права на серии Patrician, Port Royale и DarkStar One. Компания также трудоустроила 15 разработчиков Sacred 2. Бывшие сотрудники Ascaron объединились в немецком городе Гютерсло под вывеской Gaming Minds Studios. Компанию, контрольный пакет акций которой принадлежит Kalypso Media, возглавил продюсер Sacred 2 Дэниел Дюмонт (Daniel Dumont). Уже в этом году Gaming Minds обещает порадовать нас новой частью военно-экономической серии Patrician. ■

Автор:
Виктор «Prozed» Бардовский

НОВОСТИ | КИБЕРСПОРТ

Miou выступал за SK-Gaming начиная с 2004 года.

SK ТАЕТ НА ГЛАЗАХ

В современном киберспорте преданность одной команде вопреки всему не в почете, сейчас где выгоднее, там и играют. Однако есть и обратные примеры. Немецкий игрок в Warcraft 3: The Frozen Throne Miou выступал за клан SK-Gaming пять лет, пережил несколько смен составов, победы, поражения и теперь принял решение покинуть команду. Официальных комментариев немец не дал, но, видимо, ему просто надоело сидеть на скамейке запасных. Он нашел себе новую команду всего за день. Raptor-Gaming с радостью приняла в свои ряды нового бойца, а вот в составе SK-Gaming осталась всего пара корейских игроков – Lyn и MichaeL. ■

Counter-Strike, самая массовая киберспортивная игра в мире, празднует свое десятилетие.

ДЕСЯТЬ ЛЕТ CS

Недавно Counter-Strike исполнилось десять лет, хоть в это и не верится. Каждый отпраздновал это событие по-своему: кто-то провел весь день за «контрой», кто-то собрался с друзьями и как следует отметил, а кто-то организовал турнир, посвященный важной дате. Именно последний способ празднования выбрали для себя украинские геймеры из KetchNET. Они провели турнир под названием «KerchNET for 10 years of CS» с небольшим призовым фондом в 4000 рублей. Все матчи проходили на карте de_dust2, а система проведения была выбрана олимпийская (проиграл – вылетел с турнира). Почетно, что организаторы сами и выиграли соревнования в финале, одолев пятерку balaganoff.com со счетом 16:4. Основные конкуренты KerchNET – A-Gaming – не смогли пробиться даже в призовую тройку. ■

ЖЕНСКАЯ ЛИГА

forZe.Female выбыла с турнира из-за проблем с компьютерами.

ROX.KIS.Ladies еще недавно была третьей на ASUS Spring Cup 2009, пропустив вперед только PinCho и forZe.

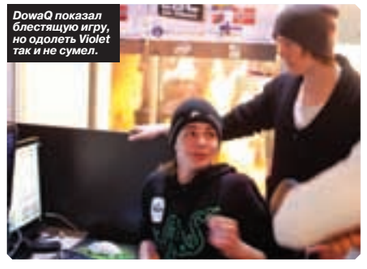
Завершился крупнейший отечественный турнир по Counter-Strike 1.6 среди девушек, организованный порталом Cyberarena.TV и ЛКИ Intel Challenge – Female Cup. Среди участников были такие команды, как Fast Cup, Paradise, Rush3D, csc.Arena, mix for 1 day, underGo, ROX.KIS.Ladies и forZe.Female. Последняя пятерка с ходу считалась фаворитом турнира, ведь в ее ставе играют такие звезды, как Pachella, Marla, Greeny и Svetaska, а компанию им составляет новая девушка – Vilqa. Однако прогнозам не суждено было сбыться: у forZe возникла проблема с компьютерами, после чего она была дисквалифицирована. Эта ситуация вызвала бурю негатива в адрес администрации лиги и будущих победительниц турнира ROX.KIS, матч которых против forZe так и не состоялся. Тем не менее правила едины для всех, и администрация приняла справедливое решение.

В итоге девушки из ROX.KIS в нелегкой борьбе стали чемпионками Female Cup. В финале они не без труда переиграли своих соперниц из Rush3D со счетом 2:0 по картам. В полуфинале ROX.KIS одолела единственных представительниц Украины csc.Arena со счетом 2:0 по картам, а Rush3D оказалась сильнее underGo, она также завершила матч всухую.

Результаты Female Cup по CS 1.6 5x5
1-е место – ROX.KIS.Ladies (Россия)
2-е место – Rush3D (Россия)
3-4-е место – underGo (Россия) и csc.Arena (Украина). ■

ZOTAC #92: И ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

Даже один кореец способен навести шороху на турнире. Первым из корейцев «выстрелил» Moon, который до сих пор остается на вершине.



DowaQ показал блестящую игру, но одолеть Violet так и не сумел.

Завершился 92-й турнир серии Zotac Cup по Warcraft 3: The Frozen Throne, в котором приняли участие все самые именитые европейские и азиатские игроки. Среди претендентов на главный приз в 100 евро были замечены такие личности, как Lyn (Корея), VeryBigman (Казахстан), FoCuS (Корея), Violet (Корея), DowaQ (Швеция), Roll (Россия), и многие другие. К сожалению, на турнире так и не появился Grubby, традиционно отстаивающий честь европейских игроков в битвах против корейских мастеров.

В итоге в четвертьфинал прошли VeryBigman (Казахстан), DowaQ (Швеция), VoShiX (Германия), Edo (Германия), Myrik (Украина), Violet (Корея), Naama (Финляндия), Spirit (Россия). Единственный россиянин не смог одолеть финна, а единственный кореец, наоборот, справился со своей задачей на отлично. В полуфинале он всухую разделался с Naama, после чего в финальной схватке в упорной борьбе победил DowaQ со счетом 3:2 по картам.

Результаты Zotac Cup #92 по Warcraft 3: TFT
1-е место – Violet (Корея) – 100 евро
2-е место – DowaQ (Швеция)
3-4-е место – Naama (Финляндия) и VoShiX (Германия). ■

BLIZZCON 2009 – СБОРНАЯ ЕВРОПЫ

Grubby – один из столпов европейского Warcraft. Он в одиночку способен противостоять засилью корейцев.

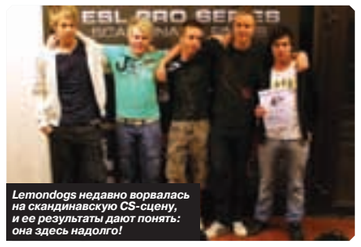
Чемпионом прошлого Blizzcon стал не кто иной, как кореец Lyn.

Завершился очередной сезон Battle.Net на европейских серверах Warcraft 3: The Frozen Throne. Среди участников турнира сплошь звезды мировой величины: Grubby (Голландия), DeMuslim (Англия), Lucifron (Испания), ThomasG (Дания), Vortix (Испания), Sase (Швеция) и пара отечественных стратегов – Happy и Nicker. Все они бились за три заветные квоты на участие в турнире в рамках Blizzcon 2009.

К великому разочарованию, четвертьфинальную сетку сформировали таким образом, что российские стратеги вынуждены были играть друг против друга. Противостояние закончилось в пользу Happy со счетом 2:0. Grubby победил DeMuslim со счетом 2:0, Lucifron не оставил ни единого шанса ThomasG, а Vortix не смог сдержать натиск Sase. В полуфинальных сражениях сильнее оказались Grubby (его матч против Happy закончился со счетом 2:1) и Lucifron, всухую разделавшийся с Sase. В финальном матче верхней сетки Lucifron легко одолел Grubby со счетом 2:0, но голландец снова добрался до Lucifron в суперфинале. Этот матч был более интересным: так как Grubby уже однажды проигрывал, ему нужно было выиграть две серии до двух побед у испанца, и это ему почти удалось – первая серия завершилась со счетом 2:1 в пользу голландца. Вторая, увы, все же осталась за Lucifron, ставшим чемпионом европейского Battle.Net. Ну и третье место досталось Nicker, который смог разделаться с ThomasG.

Результаты Battle.Net Season 7 Europe
1-е место – Lucifron (Испания)
2-е место – Grubby (Голландия)
3-е место – Nicker (Россия). ■

DREAMHACK SUMMER 2009



Lemondogs недавно ворвалась на скандинавскую CS-сцену, и ее результаты дают понять: она здесь надолго!

SK-Gaming была основана в 1997 году в Германии игроками в первый Quake и сейчас является самой прогрессивной киберспортивной организацией в мире.

В далекой Швеции завершился турнир по Counter-Strike 1.6, который прошел в рамках глобального лана DreamHack Summer 2009. В соревнованиях приняли участие такие команды, как SK-Gaming (Швеция), Aquintra (Швеция), Millenium (Франция), Lemondogs (Швеция), HSBG (Болгария), Evil Geniuses (США), Begrip.se и DTS.Chatrix (Украина). Братья-славяне выступили прилично – дошли до четвертьфинальной стадии соревнований, где не без борьбы уступили Millenuim со счетом 1:2 по картам. На том же этапе SK-Gaming легко одолела своих соотечественников из Aquita, Lemondogs не оставила камня на камне от HSBG и Evil Geniuses в упорной борьбе одержала верх над Begrip.se.

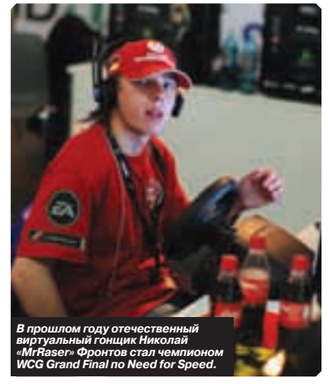
В полуфинале сыграли SK-Gaming против Millenium (2:0 в пользу SK) и Lemondogs против Evil Geniuses (2:0 в пользу «лимонных псов»). Финальное же сражение получилось всем на загляденье – сначала вперед вырвалась Lemondogs (16:10 на de_nuke), затем настала пора SK-Gaming взять реванш (16:11 на de_train), а решающая битва на de_dust2 закончилась в дополнительное время со счетом 19:16 в пользу Lemondogs. Вот что значит настоящий финал! Третье место досталось французам из Millenium, которые в матче за бронзу оказались сильнее Evil Geniuses.

Результаты DreamHack Summer 2009 по CS 1.6 5x5
1-е место – Lemondogs (Швеция) – $7800
2-е место – SK-Gaming (Швеция) – $3250
3-е место – Millenium (Франция) – $1950
4-е место – Evil Geniuses (США). ■

Киберспорт-арена 4GAME была эталоном для проведения соревнований.

4GAME – ПОКОЙСЯ С МИРОМ

Ведущий отечественный игровой центр 4GAME с 1 июля закрыл свои двери навсегда. Решение было принято владельцем клуба из-за того, что в свете глобального финансового кризиса и возросшей арендной платы содержание подобного заведения перестало быть выгодным. За три года работы в 4GAME проводились самые значимые турниры: ASUS Cup, «Лига НПКЛ», Games Fest и многие другие. Лучшая шоу-площадка России, увы, не имеет альтернатив, и теперь всем организаторам турниров придется искать себе новый дом, которым, вероятнее всего, станет игровой центр Click-Net с его 180 компьютерами. Ходят слухи, что проект не закрыт, а лишь временно заморожен, но, как известно, нет ничего более постоянного, чем временное. ■



В прошлом году отечественный виртуальный гонщик Николай «MrRaser» Фронтов стал чемпионом WCG Grand Final по Need for Speed.

WCG РОССИЯ – ВЫХОД ЕСТЬ!

В интернете долгое время циркулировала информация о том, что крупнейшее киберспортивное событие года World Cyber Games Russia не состоится по причине того, что организатор турнира Samsung испытывает большие финансовые трудности и собирается сократить такую позицию в своем бюджете, как российские отборочные WCG. Однако на официальном сайте проекта www.wcg.ru было опубликовано краткое опровержение: «Российским отборочным WCG – быть! Период квалификаций: сентябрь – октябрь. Следите за новостями, вскоре мы объявим точные даты и условия проведения турниров». А это значит, что не все потеряно, хотя былого шика и размаха ждать не приходится. ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ В МАЕ – ИЮНЕ 2009 ГОДА

24–30 МАЯ

Название игры	Издатель
1. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
2. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
3. Spore	Electronic Arts
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
6. Empire: Total War	Sega
7. Reel Deal Slots Adventure	Phantom EFX
8. Civilization 4: The Complete Edition	Take-Two Interactive
9. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
10. Left 4 Dead	Electronic Arts

31 МАЯ – 6 ИЮНЯ

1. The Sims 3	Electronic Arts
2. The Sims 3 Collector's Edition	Electronic Arts
3. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
4. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
6. Spore	Electronic Arts
7. Reel Deal Slots Adventure	Phantom EFX
8. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
9. Empire: Total War	Sega
10. Fallout 3 – Operation Anchorage/The Pitt	Bethesda Softworks

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ В ИЮНЕ 2009 ГОДА

Название игры	Издатель

14–20 ИЮНЯ

1. The Sims 3	Electronic Arts
2. ArmA 2	505 Games
3. Football Manager 2009	Sega
4. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
5. Empire: Total War	Sega
6. Prototype	Activision
7. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
8. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
9. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
10. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts

21–27 ИЮНЯ

1. The Sims 3	Electronic Arts
2. ArmA 2	505 Games
3. Spore: Galactic Adventures	Electronic Arts
4. Football Manager 2009	Sega
5. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
6. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
7. Empire: Total War	Sega
8. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
9. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
10. Fallout 3	Bethesda Softworks

Похоже, все лето возглавлять рейтинги продаж по обе стороны Атлантики будет одна и та же игра – The Sims 3. Да и осенью, уверен, проектам-«тяжеловесам» придется с ней побороться и, возможно, достойно уступить. Потому что и игра у Electronic Arts получилась отличная, и армия ее фэнов все растет и растет. Поэтому готов спорить на правую почку: в ближайшие три года The Sims 3 будет сидеть в TOP10, как солдат в окопе под жестоким обстрелом. Кстати, сомневаюсь, что Spore (другая серия, порожденная Уиллом Райтом) сумеет добиться хотя бы третьей части популярности The Sims. Долгожданный addon Spore: Galactic Adventures, который довольно долго ковали в кузнеце EA, вышел и занял всего лишь третье место. Тогда как все дополнения к The Sims неизменно дебютируют на первом. Тревожный звоночек!

Зато мы искренне рады успеху ArmA 2. Создателям Operation Flashpoint – чешской Bohemia Interactive было очень обидно, что все права на серию остались за издательством Codemasters. Объяснить фэнам, что ArmA – это и есть «наследник» OF, оказалось непросто. Но, кажется, британские геймеры поняли. Надеемся, новая игра Bohemia Interactive с лихвой окупится и разработчики смогут заняться масштабным, высокобюджетным проектом.

А вот Overlord 2 и Anno 1404 повезло меньше ArmA 2 – они стартовали в Англии за пределами TOP10. Неужели эти серии наскучили геймерам?

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

АВГУСТ – ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Aion: Tower of Eternity	**MMORPG**	**22 сентября 2009**
Alpha Protocol	**RPG**	**6 октября 2009**
Batman: Arkham Asylum	**Action**	**25 августа 2009**
Battlefield 1943	FPS	Сентябрь 2009
Blood Bowl	Sports	Осень 2009
Blur	Racing	Октябрь 2009
Borderlands	**Action/RPG**	**Октябрь 2009**
Cabela's Outdoor Adventures 2010	Simulation	8 сентября 2009
Champions Online	MMORPG	1 сентября 2009
Championship Manager 2010	Simulation	Сентябрь 2009
Colin McRae: DiRT 2	**Racing**	**8 сентября 2009**
CrimeCraft	MMO	25 августа 2009
Dark Void	Action	22 сентября 2009
Dragon Age: Origins	**RPG**	**20 октября 2009**
Fallout 3 – Broken Steel/Point Lookout	RPG	18 августа 2009
FIFA 10	**Simulation**	**Октябрь 2009**
G-Force	Action	Сентябрь 2009
Guitar Hero World Tour	Simulation	III квартал 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	Осень 2009
Hearts of Iron 3	Strategy	7 августа 2009
Heist	Action	29 сентября 2009
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	Action	Осень 2009

Название	Жанр	Дата выхода
Mini Ninjas	**Action**	**29 сентября 2009**
Nancy Drew Dossier: Resorting to Danger	Adventure	Август 2009
Need for Speed Shift	**Racing**	**22 сентября 2009**
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	**FPS**	**29 сентября 2009**
Raven Squad	FPS	11 августа 2009
Red Faction: Guerrilla	**Action**	**25 августа 2009**
Resident Evil 5	**Action**	**29 сентября 2009**
Risen	**RPG**	**2 октября 2009**
Rogue Warrior	FPS	Октябрь 2009
Saw: The Videogame	Action	Октябрь 2009
Section 8	FPS	25 августа 2009
Simon the Sorcerer: Who'd Even Want Contact?!	Adventure	Лето 2009
Singularity	Action	15 сентября 2009
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes	Action	15 сентября 2009
The Secret of Monkey Island: Special Edition	Adventure	Лето 2009
Trine	Arcade	Лето 2009
Tropico 3	Strategy	4 сентября 2009
Ultima Online: Stygian Abyss	MMORPG	Лето 2009
Windchaser	Strategy	13 августа 2009
Wolfenstein	**FPS**	**4 августа 2009**
World of Zoo	Simulation	27 октября 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

АВГУСТ – ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

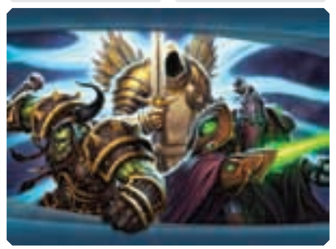
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2009
Collapse: Ярость	Creoteam	Бука	Action	IV квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	IV квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2010
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1C: Ino-Co	1C	Strategy	Сентябрь 2009
Order of War. Освобождение	Wargaming.net	Новый Диск	Strategy	Сентябрь 2009
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	GSC Game World	GSC Game World	FPS	Осень 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Новый Диск	MMORPG	III квартал 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Бункер»	SPLine	Акелла	Adventure	III квартал 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2009
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	SoftLab-Nsk	1C	Simulation	27 ноября 2009
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	III квартал 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1C	Strategy	III квартал 2009
Князь 3: Новая династия	1C	1C	RPG	2009
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	III квартал 2009
Морской охотник: Южный гамбит	Studio 4	Акелла	Simulation	III квартал 2009
Патриот	Орион	Руссобит-М	FPS	III квартал 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	III квартал 2009
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	2009
Черные бушлаты	1C	1C	Strategy	III квартал 2009
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	III квартал 2009

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В АВГУСТЕ 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
31					1	2
3	4 **С ВОЗВРАЩЕНИЕМ!** Давненько мы не бывали в замке Вульфенштейн. Туроператором выступает студия Raven Software, в качестве путеводителя – шутер Wolfenstein.	5			8	9
10	11 **RESIDENT EVIL** В этот день в 1965 году истошно заорал новорожденный – Синдзи Миками (Shinji Mikami). Когда он вырос, придумал серию Resident Evil. Пусть и другие покричат.	12	13 **QUAKECON 2009** Преданные фэны игр id Software соберутся близ Далласа в центре Gaylord Texan, чтобы поностальгировать и пострелять. Грандиозная LAN-вечеринка гарантирована.	14	15	16
	19 **ДАС ИСТ GAMESCOM** В Кельне откроется gamescom – крупнейшая в Европе игровая выставка, пришедшая на смену Games Convention. Ожидается порядка 200 тысяч посетителей.	20	21 **ФЭНЫ BLIZZARD, ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ!** В Анахайме, Калифорния, пройдет BlizzCon 2009 – слет фэнов World of Warcraft, Diablo и StarCraft. Извини, друг, все билеты давно проданы.			
24 **METAL GEAR КОДЗИМА** Создатель экшен-серии Metal Gear Solid Хидео Кодзима (Hideo Kojima) родился в этот день в 1963 году.	25 **БЭТМЕН В ДУРДОМЕ** После нескольких переносов даты релиза выходит экшен Batman: Arkham Asylum. Надеемся, темный рыцарь предстанет в хорошей форме.		28	29	30	

Автор:
Иван Гусев

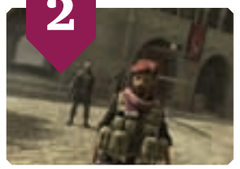
10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

В Австралии и Японии Fallout 3 вышла в цензурированном варианте. Австралийская рейтингующая комиссия решила убрать морфий (его переименовали в Med X). В японской версии вырезан квест мистера Берка и нельзя взорвать ядерную бомбу. А в Индии игру не издали – все дело в двухголовых коровах. ■

2



По мнению экспертов Книги рекордов Гиннесса, самой популярным в онлайне шутером является Call of Duty 4: Modern Warfare. Ежедневно геймеры проводят в многопользовательских схватках 15 миллионов минут. ■

3

Американские панки The Dares записали заглавную тему онлайновой многопользовательской игры Free Realms. Однако команда больше известна по другому достижению – она первой из музыкальных групп дала концерт одновременно и в реальном, и в виртуальном мире (Free Realms, само собой). ■

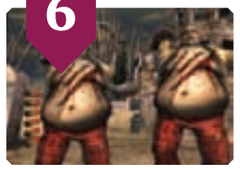
4

Самой коммерчески успешной музыкальной серией является всем известная Guitar Hero. С ноября 2005 года по свету разошлось свыше 25 миллионов копий. Прибыль составила 2 миллиарда долларов. Больше удалось заработать только серии Madden NFL и одному итальянскому водопроводчику. ■

5

Шестеро друзей из Глазго установили мировой рекорд – по продолжительности заезда в гоночной игре. В апреле они провели в Burnout Paradise ровно 24 часа, сделав лишь пару коротких перерывов. ■

6



В «рельсовом» шутере The House of the Dead: OVERKILL бранное слово на букву F произносится аж 189 (!) раз. Это, к слову, 3 процента от всего текста, звучащего в игре. OVERKILL пока вышла только на приставке Wii, однако, поскольку предыдущие игры серии были портированы на PC, ждем и эту. ■

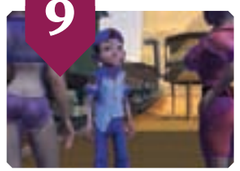
7

В 2002 году греческое правительство запретило играть во все электронные игры в общественных местах. В интернет-кафе отлавливали нарушителей и штрафовали. К счастью, антиконституционный запрет, явно нарушающий человеческие права, продержался всего два месяца и был отменен через суд. ■

8

Самый большой саундтрек в игровой индустрии – у экшена Grand Theft Auto 4. Для игры было лицензировано 218 композиций, которые звучат на волнах 18 виртуальных радиостанций. Для сравнения: в GTA: San Andreas было всего 156 песен. ■

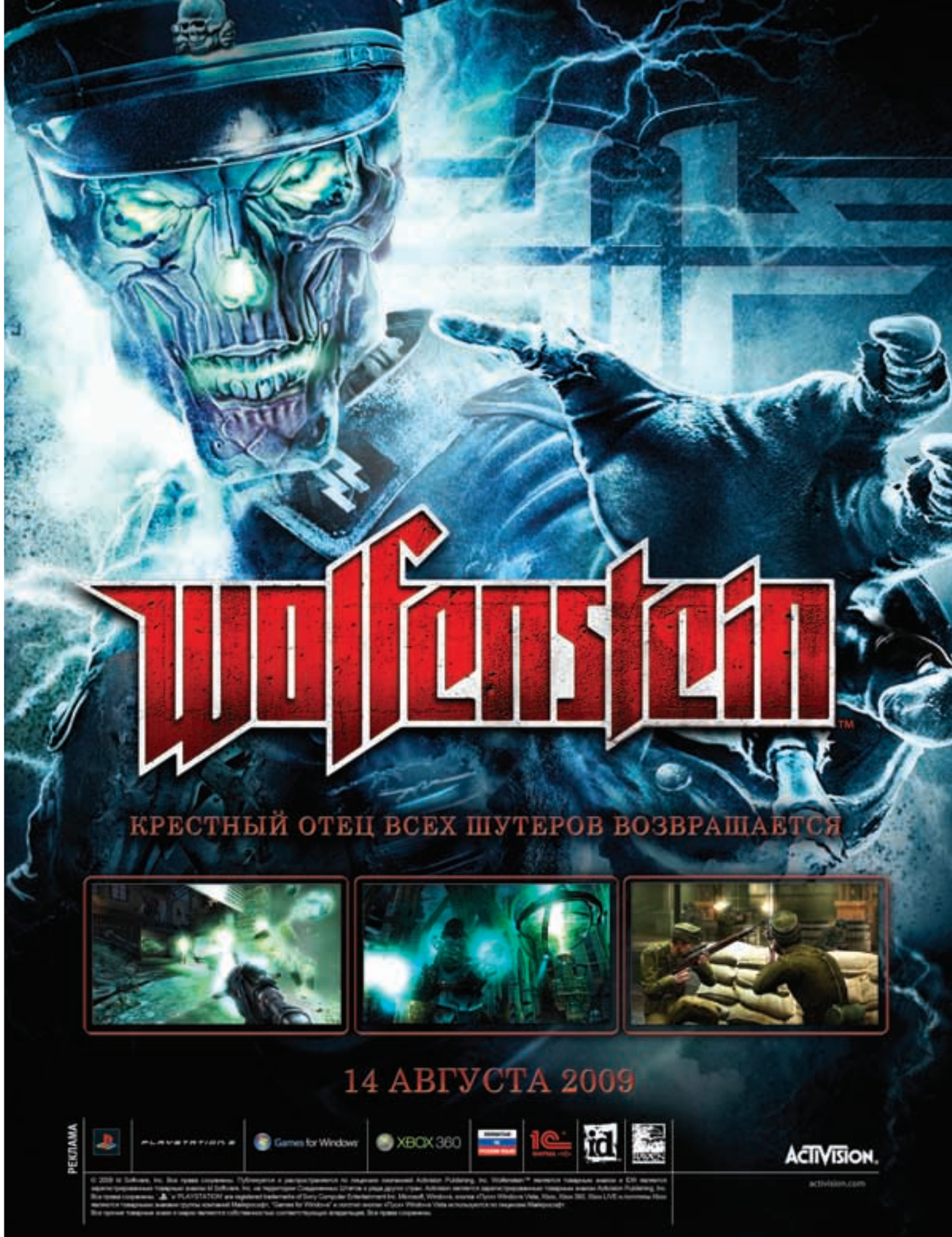
9



Худшей игрой 2009 года на данный момент считается Leisure Suit Larry: Box Office Bust (23.5 процента на GameRankings.com). Создатель серии Эл Лоуи (Al Lowe) поблагодарил разработчиков и издателя за то, что его не пытались привлечь к разработке данного «продукта». Дескать, сберег честное имя. ■

10

Дополнение The Sims 2: Nightlife, выпущенное осенью 2005 года, наконец-то позволило симам обзавестись личными автомобилями. До этого человечки пользовались только такси и общественным транспортом. Всего в addon представлено 12 моделей, от седанов до спортивных машин. ■

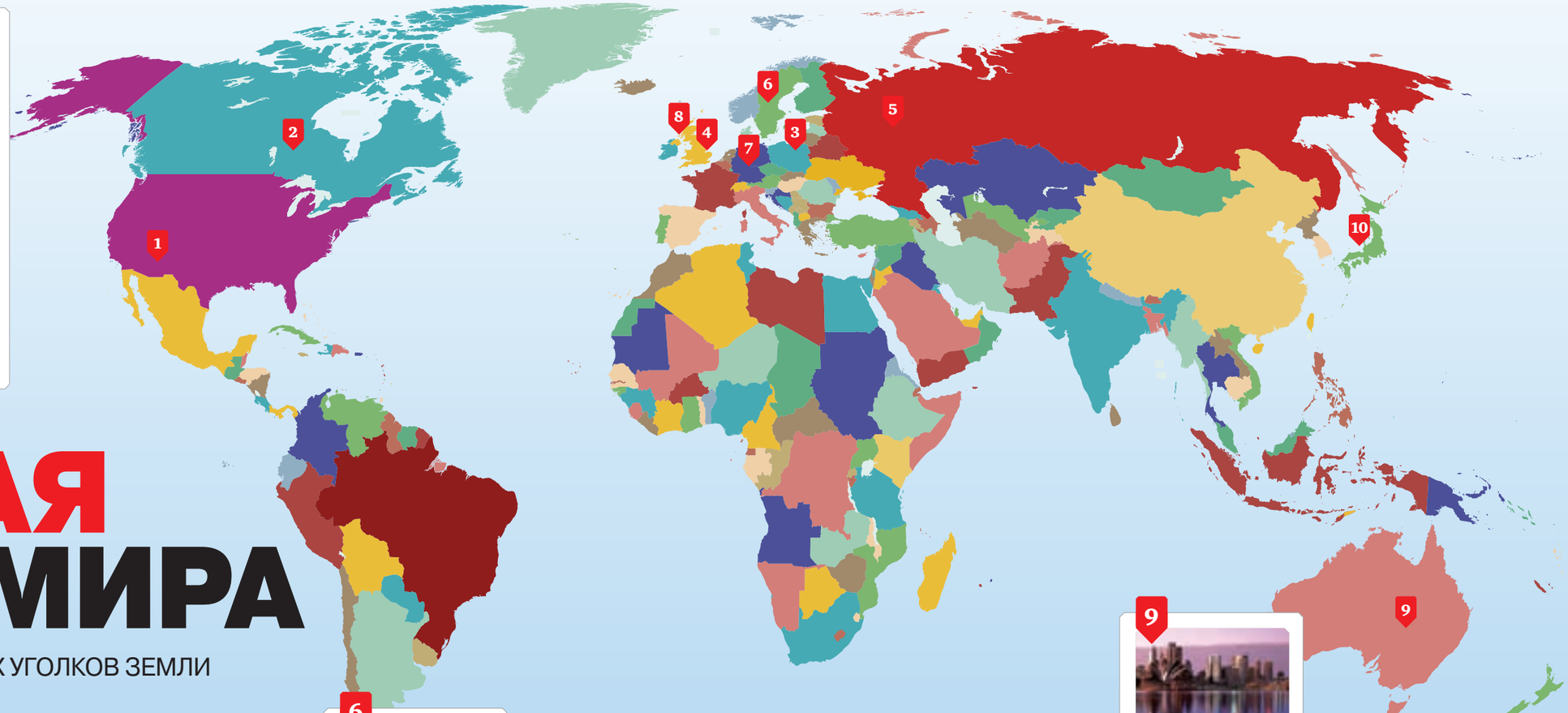


Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ СВОДКИ СО ВСЕХ УГОЛКОВ ЗЕМЛИ



1

КАЛИФОРНИЯ

Obsidian Entertainment вместе с издательством Sega подтвердила отмену горячо ожидаемой ролевой игры по вселенной «Чужих». Проект был анонсирован два с половиной года назад, но с тех пор никакой подробной информации или скриншотов мы так и не увидели. В разработке у Oblivion остаются Alpha Protocol и Fallout: New Vegas.

2

ВАНКУВЕР

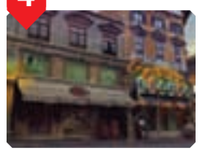
Герой американской мечты Макс Пэйн (Max Payne) с момента нашей последней встречи сильно постарел и… сменил гражданство. Теперь он подданный Канады. Rockstar Vancouver переняла эстафету у могучих финнов из Remedy и в настоящее время заканчивает работу над ожидаемой Max Payne 3. Перезапуск серии кажется слишком противоречивым.

3

ПОЛЬША, ВАРШАВА

CITY Interactive продолжает наращивать выпуск компьютерных игр «на конвейере». Наряду с низкобюджетными шутерами про спецназ компания выпускает приключенческие игры. Анонсирован новый проект из серии Art of Murder – Art of Murder: Cards of Destiny. Чуем, не последний.

4



НЬЮКАСЛ

В связи с закрытием материнской Midway студия Midway Newcastle активно ищет издателя. В разработке британцев числится перспективный экшен с открытым миром Necessary Force. Сможем ли мы в скором будущем поиграть за детектива, который наводит шорох на криминальный город, станет известно в течение ближайших месяцев.

5

РОССИЯ, МОСКВА

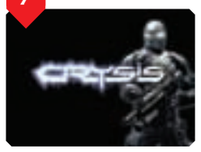
На пресс-конференции в «Лужниках» Electronic Arts объявила о том, чего так долго ждали отечественные фанаты футбола. В PC версию FIFA 10, выходящую уже в начале октября, официально войдет российский чемпионат. Особое внимание разработчики уделят нашим грандам: «Спартаку», «ЦСКА» и «Локомотиву».

6

ШВЕЦИЯ, СТОКГОЛЬМ

Шведская корпорация Global Gaming Factory за 60 миллионов крон (7.8 миллиона долларов) выкупила знаменитый торрент-портал The Pirate Bay. В планах компании, уже владеющей сетью игровых клубов и интернет-кафе, кардинально изменить схему работы сайта и превратить полупиратский сайт в бастион лицензионной продукции, приносящий при этом стабильный доход.

7



ГЕРМАНИЯ, КОБУРГ

Crytek раскрыла первые подробности о продолжении самого высокотехнологичного шутера современности: Crysis 2 быть. Игра выйдет одновременно на PC и современных игровых консолях, при этом глава студии Церват Йерли (Cervat Yerli) обещает еще более высокий уровень графики.

8

ШОТЛАНДИЯ, ЭДИНБУРГ

Помимо новых частей феноменальной GTA Rockstar North разрабатывает PC/PS3-эксклюзивный революционный экшен Agency. Проект посвящен шпионажу времен холодной войны. Пока это все, что о нем известно.

9

АВСТРАЛИЯ, СИДНЕЙ

Правительство страны представило новый законопроект, который еще более ужесточает распространение компьютерных и видеоигр с рейтингом «18+». Веб-фильтр, введенный в активную работу ведущими австралийскими интернет-провайдерами, предлагает блокировать доступ к онлайн-играм с рейтингом «18+». В список попадают и MMO с пользовательским контентом, в том числе World of Warcraft и Second Life. Между делом заметим, что средний возраст игрока в Австралии достиг 30 лет и неуклонно растет.

10

ЯПОНИЯ, ТОКИО

Kojima Productions расширяет свои полномочия. В настоящий момент студия активно продюсирует проект Castelvania: Lords of Shadow, разрабатываемый мадридцами из MercrurySteam.

РАЗВЕДКА БОЕМ

ДЕНЬ ГЕЙМЕРА

В ТЕЧЕНИЕ МЕСЯЦА В СПЕЦИАЛЬНО ОБОРУДОВАННЫХ ГЕЙМ-ЗОНАХ ПРОХОДИЛИ ТУРНИРЫ ПО ПОПУЛЯРНЫМ ИГРАМ: F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN, CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, RACE DRIVER: GRID, GEARS OF WARS 2.

Игры для консолей демонстрировались на широком экране.

23 мая в пяти московских магазинах «Эльдорадо» прошёл завершающий этап «Дня Геймера», мероприятия, организованного сетью «Эльдорадо» совместно с медиакомпанией Gameland. По итогам месяца игровые турниры посетило более 7,5 тыс. человек, активными участниками турниров стали 4 тыс. человек. Стоимость призового фонда составила более 1 млн. рублей.

«День Геймера» – масштабное мероприятие для любителей компьютерных и видеоигр, в рамках которого были проведены игровые турниры, специальные акции для посетителей и участников. Для проведения турниров в магазинах были оборудованы специализированные игровые зоны: в трёх гипермаркетах турниры прошли на PC, в двух – на игровых консолях нового поколения – XBOX 360. Турнирные дисциплины включали в себя экшны, шутеры, файтинги, а также гоночные симуляторы. Кроме того, в рамках «Дня Геймера» был представлен, сверхмощный компьютер Acer Aspire M7720, который является первым массовым десктопом нового поколения, основанным на технологии Intel Core i7,а также первый ноутбук, построенный на платформе Intel Centrino 2 с использованием четырёхядерного процессора Intel Core 2 Quad (HP HDX).

В течение месяца в специально оборудованных гейм-зонах проходили турниры по популярным играм: F.E.A.R. 2: Project Origin, Call Of Duty: World at War, Race Driver: GRID, Gears of Wars 2, Mortal Kombat vs. DC Universe.

Также с 23 апреля в Центре электроники «ЭТО» (принадлежит сети «Эльдорадо») на Рязанском проспекте были выставлены аналоги гоночных болидов команды BMW-Sauber F1, привезённые в Россию компаниями «Эльдорадо» и Intel. На них проводились соревнования по гоночным дисциплинам. В период проведения «Дня Геймера» стенды с болидами посетило более 5 тыс. человек.

«Мы очень довольны результатом. Мы ставили целью привлечь молодую и активную аудиторию, донести до неё идею о том, что именно в «Эльдорадо» они смогут найти новейшие игровые компьютеры и эксклюзивные релизы, и мы достигли поставленных задач. Сейчас мы рассматриваем вопрос о расширении «Дня Геймера» за пределы Москвы и его проведении в регионах», – отмечает Тимур Чернов, руководитель компьютерного направления компании «Эльдорадо».

«Мы от души приветствуем инициативу «Эльдорадо» о проведении Дня Геймера, – подчеркнул Михаил Рыбаков, директор пресс-службы корпорации Intel в России и других странах СНГ. – С радостью отметим отличную организацию этого мероприятия и большой интерес, который был проявлен к нему со стороны публики и масс-медиа, а также зрелищность и дружелюбную атмосферу. Хочется верить, что проведение подобных «Дней» станет доброй традицией и будет способствовать популяризации индустрии высоких технологий».

«Компания Acer крайне довольна успешным запуском проекта и теми результатами, которым нам всем удалось добиться в его рамках. Интерес покупательской аудитории к «Дню геймера» подтвердил верность выбранной стратегии – ориентацию на игроков, компьютерных энтузиастов, которые, благодаря компании «Эльдорадо», возможно, впервые в рамках мероприятия подобного масштаба смогли живьем испытать компьютеры Acer – тщательно спроектированные и бережно собранные игровые станции. Нам приятно осознавать, что наши взгляды на развитие бизнеса совпадают. Уверен, что впереди у нас много свершений, а это значит, что покупатели десктопов Acer в «Эльдорадо» будут довольны», – комментирует Вячеслав Назаров, директор направления настольных ПК представительства Acer в России.

Спонсорами «Дня Геймера» выступили компании Intel, Acer, HP, Samsung, «Новый Диск», Microsoft, Logitech. Организовали праздник – «Эльдорадо» и медиакомпания Gameland. ■

Даже самые маленькие геймеры получили массу удовольствия от представленных игр.

Автор:
Роман Епишин

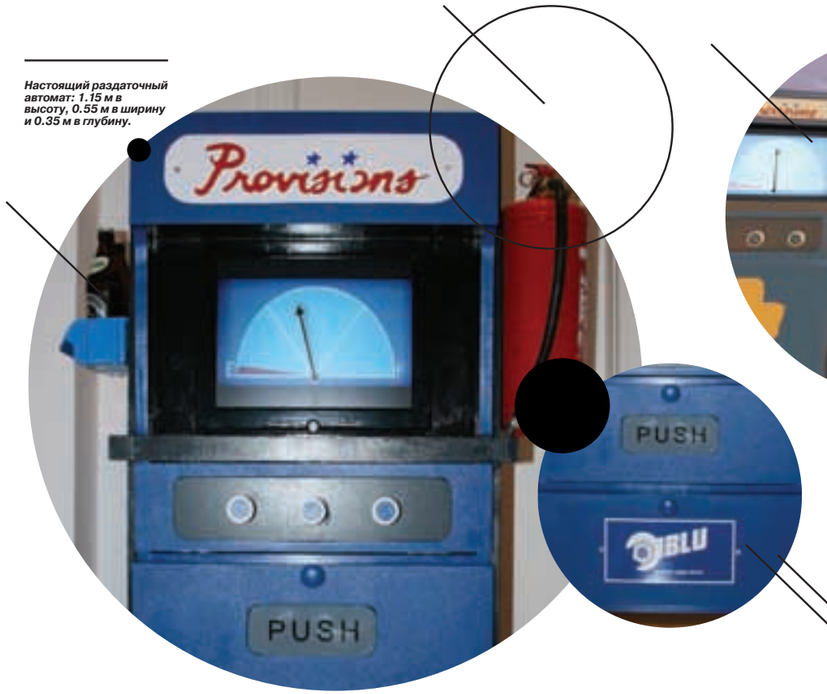
ФАНАТСКИЕ ШАЛОСТИ

МАЛЕНЬКИЕ БЕЗУМСТВА, ПОСВЯЩЕННЫЕ ИГРАМ

Игры помогают скрасить досуг и сбежать от реальности, дают заряд бодрости и хорошего настроения, развлекают, веселят, иногда даже заставляют задуматься о вечном. А еще они вдохновляют, вот только кого и на что, зависит от человека и конкретной игры. Ты наверняка не раз слышал истории о том, как какой-нибудь псих, пересидевший за GTA, принимался угонять реальные машины и лупить прохожих бейсбольной битой. Мы не будем повторяться и вновь мусолить грязную тему – этот материал посвящен ярким и необычным вещам (и действиям), на создание (совершение) которых людей подвигли игры.

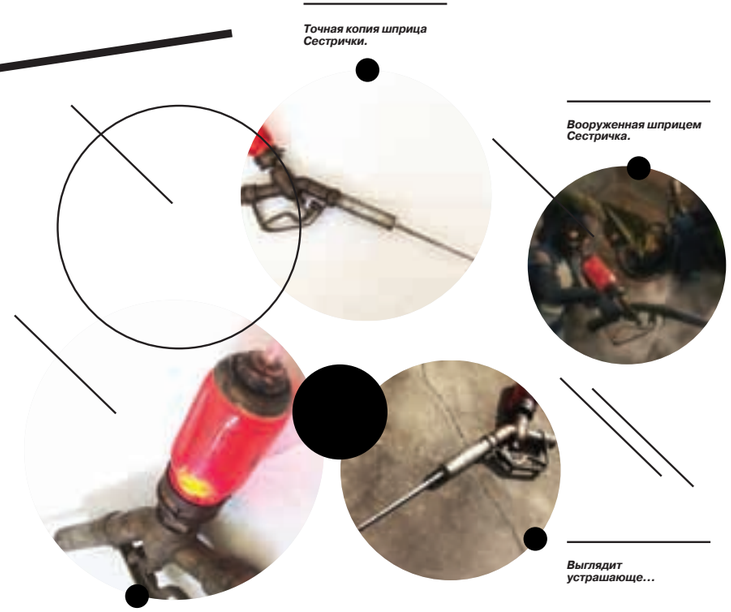
ХОЧУ ПО-НАСТОЯЩЕМУ

Признайся, хотя бы раз в жизни ты хотел, чтобы какой-нибудь виртуальный предмет стал настоящим. Ну, например, модный костюм Мастера Чифа из Halo или стильные пистолеты Лары Крофт, а еще лучше – сама Лара Крофт! Но пока одни мечтают, другие делают. Нет, ты не пойми превратно – о существовании резиновой Лары в магазинах для взрослых нам ничего не известно, но вот о реальных копиях виртуального оружия, костюмов и даже техники мы кое-что знаем. Так, пользователь форума Steam под ником Drastisch собрал настоящий раздаточный автомат из мультиплеерного шутера Team Fortress 2. В игре этот аппарат устанавливается инженером и служит источником боеприпасов и деталей для ремонта. Еще он используется для восстановления здоровья. Реальный образец тоже может лечить страждущих, правда, не совсем традиционным способом. Вместо медикаментов в специальном отсеке размещаются две бутылки «экстренного пива» (охлаждение, к сожалению, не предусмотрено). Вообще, «шкаф» получился вместительным: изобретатель установил в нем свой модем, маршрутизатор, телефон и автоответчик. При этом внешне конструкция полностью копирует облик автомата из игры. Для ее создания Drastisch использовал 20-миллиметровую древесноволокнистую плиту, лак, 15-дюймовый дисплей, огнетушитель, фотобумагу и две бутылки пива Augustiner.



Настоящий раздаточный автомат: 1.15 м в высоту, 0.55 м в ширину и 0.35 м в глубину.

Один из вариантов виртуального раздатчика.



Точная копия шприца Сестрички.

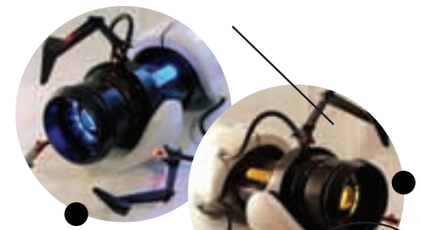
Вооруженная шприцем Сестричка.

Выглядит устрашающе...

В банке не кровь, а разведенный водой и подкрашенный гель.

Гаррисону Криксу (Harrison Krix) для конструирования точной копии портальной пушки из игры Portal понадобилось значительно больше материалов. Среди них была и старая кисть для рисования, и ручка от вантуза, и ось валика от принтера. В ход также пошло несколько видов пластика, детали из которого Крикс шлифовал и красил вручную. Ну и, конечно, он использовал провода, порядка трех десятков светодиодов и батарейку на 9 вольт, ведь его макет не просто выглядит как портальная пушка, но и светится точно так же! Более того, подсветку можно менять с голубой на оранжевую. Единственное, чего пока не смог добиться Гаррисон, – это подвижность деталей. Лапки устройства не шевелятся, поскольку реализация такого технического решения не укладывалась в 350-долларовый бюджет. Кстати, несколько дубликатов аппарата «изобретателю» впоследствии удалось продать по цене 1000 долларов каждый (на изготовление первой модели ушло полтора месяца). Вот тебе наглядный пример того, как даже самое чудаковатое хобби может неожиданно принести прибыль.

Но Крикс не остановился на достигнутом: напротив, успех вдохновил его на новые свершения. Уже через несколько месяцев после завершения работ над портальной пушкой он выложил в Сеть фотографии точной копии шприца Сестрички из BioShock. Конечно, высосать АДАМ с его помощью не удастся, но внешнее сходство просто потрясающее. Для изготовления модели Гарри использовал раритетный (1926 года выпуска, если верить маркировке) бензонасос в виде пистолета, банку, краску, гель для волос и светодиод. Последний понадобился, чтобы подсвечивать кроваво-красную субстанцию в банке на основе краски, геля и воды. Что будет дальше? Гарри сделал небольшой анонс. В проектах у него значатся: модель Большого папочки в натуральную величину, пусковая установка Fat Man из Fallout 3 и портативный компьютер PipBoy3000 со встроенным разъемом под iPhone.



Детали устройства, к сожалению, не движутся.

Подсветка меняется с голубой на оранжевую.

Портальная пушка в руках героини игры.

А вот Трой Хартубис (Troy Hurtubise) из канадского города Гамильтон не стал размениваться на игрушечные макеты. И то верно – какой прок от портальной пушки, не открывающей порталы, или от шприца, который не добывает дефицитный АДАМ? Трой многие годы разрабатывал костюм, защищающий человека от медведя (канадцы, бывает, сталкиваются с гризли). Фанат-самоделкин решил пойти дальше и сделать полноценный боевой «скафандр». Вдохновение он черпал из «Звездных войн» и экшена Halo. Потратив два года и 15 тысяч долларов, изобретатель соорудил нечто, отдаленно напоминающее костюм Мастер Чифа. Чтобы максимально снизить массу и в то же время повысить защитные свойства, Трой использовал пластиковые и керамические детали. При этом он умудрился нашпиговать «скафандр» весом около 18 килограммов самыми разнообразными устройствами. В шлеме, например, помещаются кондиционер и трубка, подсоединенная к контейнеру с питьевой жидкостью на спине. На лбу установлена лазерная указка (по словам создателя, она нужна, чтобы «подсвечивать» снайперов), в плечи вмонтированы записывающие устройства, а в правое запястье – емкость с едким газом. Еще в костюме предусмотрены отсеки для морфия, ножа и аварийного радиомаяка, а в паховой области размещены… часы. Всю эту конструкцию Трой назвал «Троянцем», проводя параллели то ли со своим именем, то ли со «спартанцами» из Halo. Хартубис уверяет, что в массовом производстве один такой костюм будет обходиться всего в 2 тысячи долларов, но серьезные компании не спешат с инвестициями. В результате, чтобы покрыть расходы на создание первого образца, в который Трой вложил все сбережения семьи, изобретатель выставил «скафандр» на электронный аукцион eBay.

Слева изобретатель в своем костюме, справа – легендарный герой серии Halo.

Определенное сходство прослеживается, но Мастер Чиф как-то симпатичнее…

Впрочем, далеко не каждый виртуальный костюм или устройство можно сконструировать в жизни так, чтобы оно еще и работало. Например, трансформатор Тесла, который советские войска в играх серии Command & Conquer: Red Alert используют в качестве защитного сооружения, пока нельзя превратить в реальное оружие. Однако это не означает, что его невозможно построить в принципе! В Red Alert трансформатор поражал врагов красивыми ветвистыми молниями, причем во второй части серии его мощь можно было увеличить с помощью специального Тесла-воина. Конструктор по имени Питер (Peter) решил воспроизвести сценку из игры в реальном мире. Он соорудил макеты врагов и Тесла-воина, а также построил сам трансформатор. Действующий! Этот аппарат Никола Тесла изобрел еще в конце XIX века. Не вдаваясь в технические подробности, отметим, что при его работе действительно возникают красивые разряды нескольких видов. Единственная проблема – ими нельзя управлять, то есть «прицельная стрельба» исключается. Однако Питер изящно решил эту проблему. К мишеням в своей композиции он протянул тоненькую проволоку, которая послужила проводником и направила молнии в нужные места. В итоге, когда он всего на 17 секунд включил электричество, его инсталляция приобрела завершенный и поистине феерический вид – внимание на фотографию.

Трансформатор Тесла из Red Alert в натуральную величину. Создание композиции заняло 100 часов.

Советские юниты с Тесла-пушками в Red Alert 3.

Трансформатор Тесла в Red Alert 3.

До таких спецэффектов безымянному фанату Марио из Флориды, конечно, далеко. Но и красоту он понимает по-своему: искры, молнии, вспышки – все это пустое, бриллианты – вот настоящая ценность. Используя золото и драгоценные камни весом 14.5 карата, ювелир изготовил кулон в виде Марио. Основа сделана из золота, а одежда – из бриллиантов, при этом мастер постарался выдержать цветовую гамму, близкую к оригинальной. Правда, в одном он погрешил против истины.

На кепке у «настоящего» водопроводчика нарисована буква M, а у драгоценной копии – MR. Столь своеобразное произведение искусства фанат-ювелир выставил на продажу в eBay, запросив за него 7 тысяч долларов и заявив, что реальная стоимость изделия составляет порядка 12 тысяч. На момент подготовки статьи покупателя не было, так что ты еще можешь успеть порадовать себя или подругу роскошной безделушкой!

Драгоценный кулон в виде Марио. Высота почти 12 сантиметров.

Кепка оформлена неправильно.

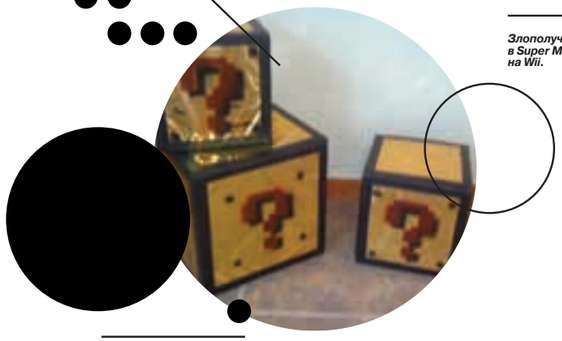
У настоящего Марио на лбу красуется лишь одна M.

СОРОК ПЕРВОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ СЕГОДНЯ!

Не только фанаты пытаются перенести кусочек любимой игры в реальный мир – некоторые издатели тоже практикуют такие эксперименты. Например, THQ совместно с компаниями Games Workshop и Tanks-A-Lot соорудила 15-тонную действующую модель танка Rhino из стратегии Warhammer 40.000: Dawn of War 2. За основу конструкторы взяли британскую военную машину FV432, но, чтобы сделать из нее легендарного «Носорога», им пришлось немало повозиться. В частности, потребовалось приварить к готовому каркасу дополнительные металлические элементы и оборудовать десантный люк. Его даже оснастили устройством, с шипением выпускающим углекислый газ, чтобы сымитировать открытие воздушного шлюза. Кроме того, специалисты переоборудовали выхлопную систему, дабы Rhino при движении оглашал окрестности грозным ревом. В результате получилась точная копия виртуального танка, которая не только выглядит как прототип, но и лихо колесит по пересеченной местности, запросто сминая старые легковушки.

Казалось бы, что такое обычные картонные коробки в сравнении с золотыми кулонами, трансформаторами Тесла и высокоточными копиями виртуального оружия? Разумеется, ничто, однако именно эти бесхитростные поделки поставили на уши целый город. Пять девочек в возрасте от 16 до 17 лет, души не чающие в Марио, придумали отличный, как им казалось, первоапрельский розыгрыш. Они нашли в интернете сайт с подробными инструкциями, как из картона и оберточной бумаги изготовить точную копию ящика, украшенного знаком вопроса. Такие коробки встречаются в разных эпизодах серии Mario. Соорудив несколько ящиков, шутницы разбросали их 1 апреля 2006 года по родному городу Равенна, штат Огайо. В частности, подозрительные объекты оказались близ окружного суда, библиотеки, школы и церкви. Бдительные горожане, увидев странные коробки с большим знаком вопроса, обратились к властям, а те срочно вызвали отряд химической защиты и саперов. Разумеется, ни взрывчатки, ни опасных веществ, ни тем более гигантских грибов и злых черепах спецслужбы не обнаружили, но руководство Равенны поволновалось изрядно. Девочки во всем сознались и загремели в полицию, а администрация сайта с инструкциями по опасному рукоделию опубликовала на главной странице предупреждение: «Не размещайте ящики в пространстве, за которое вы не ответственны».

Злополучный ящик в Super Mario Galaxy на Wii.



Примерно такие коробки девочки разбросали по городу.

СНИМУ КИНО

Пока одни что-то мастерят, вырезают и склеивают, превращая наборы полигонов и текстур в реальные предметы, другие мыслят глобально и снимают фильмы. Да-да, самые настоящие фильмы, только без многомиллионных бюджетов и поддержки именитых компаний. Так, участники видеоконкурса, устроенного компанией GSC, объединились в сообщество «Кино-сталкер» и создали картину «Тяжелая земля». В ней собраны и худо-бедно связаны одной нитью шесть совершенно непохожих друг на друга историй. Авторы постарались показать Зону со всех сторон: от лица ученых, сталкеров и обыкновенных бандитов. Правда, ничего общего с событиями игры

Нарядный господин – единственная связующая нить всех эпизодов.

Появление в Зоне ангела – ход, безусловно, смелый, но вот удачный ли?

В результате неудачного эксперимента ученый зарубил топором своего коллегу…

фильм не имеет. Скорее, энтузиасты лишь черпали вдохновение из творения GSC да использовали образ Зоны в своих целях. К сожалению, чудовищная актерская игра делает просмотр практически невозможным для любого, кто не фанатеет по S.T.A.L.K.E.R. Никудышные спецэффекты и низкое качество изображения еще легко простить (это все же не профессиональная работа), но закрыть глаза на откровенную халтуру большинства участников действа никак нельзя – слишком она очевидна. Закос под артхаусные произведения, пропитанные психологизмом и преисполненные философского подтекста, тоже удался далеко не во всех эпизодах.

В корне противоположное впечатление производит первая часть фильма Half-Life: Escape from City-17, снятая братьями Дэвидом и Иэном Пушезами (David и Ian Purchase). Будучи большими поклонниками серии Half-Life, они в целях саморазвития решили создать кино, посвященное любимой игре. Первый пятиминутный эпизод вышел в феврале 2009 года и произвел фурор, став самым высоко оцененным видеороликом за все время существования YouTube. В нем авторы совместили кадры с участием живых актеров и обработанные специальным образом сцены из игры. Графика и видео «сшиты» настолько аккуратно и тщательно, что границы между ними практически не видно. Таким образом, роскошные спецэффекты гармонично вписываются во все сцены – не хуже, чем в голливудских блокбастерах.

Правда, содержание первого эпизода особенно ничем не примечательно. Двое бойцов сопротивления сражаются с интервентами среди железнодорожных составов, пытаясь выбраться из Города-17. Однако свои немногочисленные реплики актеры произносят с очень правдоподобными интонациями и мимикой, а костюмы и оружие выглядят совсем как в игре. Кстати, весь крошечный бюджет картины (около 440 американских долларов) ушел именно на этот инвентарь. На момент подготовки данного текста вторая часть так и не была выпущена, хотя изначально релиз планировался на март 2009-го. Меж тем именно в ней начнется все самое интересное – бои с управляемыми хедкрабами зомби и гонки на автомобиле. К тому же в отряде появится обаятельная девушка.

По мнению британского игрового критика Бэрри Уайта (Barry White), снятая на голом энтузиазме Escape from City-17 при своей копеечной стоимости выглядит лучше, чем любой из существующих фильмов по играм. И с этой точкой зрения трудно не согласиться! Впрочем, справедливости ради стоит отметить, что Пушезы все же не совсем новички в режиссерском деле – под их руководством было создано несколько рекламных роликов, в том числе для Coca-Cola.

Живое видео и графика в фильме сочетаются идеально.

Благодаря специальной обработке фрагменты из игры смотрятся потрясающе правдоподобно.

Во второй части появятся зомби с хедкрабами.

Бюджет ушел на костюмы и оружие.

Живая Аликс или другая «амазонка»?

ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ

Но даже съемка собственного фильма еще не предел для поклонников. Некоторых игра поражает в самое сердце, и тогда они совершают поистине удивительные поступки. Так произошло с Дезирэи Лабрада (Desirai Labrada) и Джоном Хенри (John Henry), которые познакомились в декабре 2004-го во время мультиплеерного матча в Halo 2. Молодые люди начали общаться, и со временем их отношения из просто дружеских переросли в нечто большее. Через четыре года, в декабре 2008-го (тогда пара уже вовсю играла в Halo 3), Дезирэи и Джон решили пожениться и назначили свадьбу на 17 января.

Было бы моветоном не позвать Мастера Чифа.

Свадебный торт.

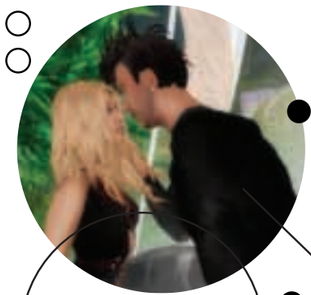
Игра объединила их сердца.

Своей свадебной церемонией они сполна отдали дань уважения любимой игровой серии, благодаря которой познакомились. Зал бракосочетания был оформлен в стиле мультиплеерной карты Ivory Tower, у дверей почетный караул несли два десантника, а невеста появилась под звуки музыки из главного меню Halo 3, исполненной специально приглашенным струнным квартетом. Вел же церемонию сам Мастер Чиф, в финале объявивший молодых не мужем и женой (man and wife), а соратниками на всю жизнь (teammates for life). Такая смелость и оригинальность, проявленная четой Хенри, как минимум достойна уважения.

К сожалению, игра может оказывать и в корне противоположное влияние – не объединять пары, а разрушать их. А ведь у Эми Тэйлор (Amy Taylor) и Дэвида Поллард (David Pollard) тоже все начиналось очень красиво. Молодые люди увлекались MMORPG Second Life и даже устроили в виртуальном мире бракосочетание вдобавок к обыкновенной церемонии в реальной жизни. Однако вскоре после игровой свадьбы Эми застала Дэвида с виртуальной проституткой – в результате цифровой брак пары закончился цифровым разводом.

Правда, в жизни молодые люди остались в браке, а позднее Дэвиду удалось частично реабилитироваться и по ту сторону монитора. Эми решила испытать супруга и наняла в игре частного детектива в образе пышногрудой красотки, которая должна была соблазнить Дэвида в виртуальном мире. Однако тот не поддался! Тем не менее история закончилась плохо. Во время очередного сеанса Second Life жена застала супруга с другой виртуальной женщиной, с которой он общался «по-настоящему нежно». Инцидент стал последней каплей – Эми подала на развод в реальной жизни. И это при том, что Дэвид шалил лишь в игре! Так виртуальная жизнь разрушила счастливую реальную.

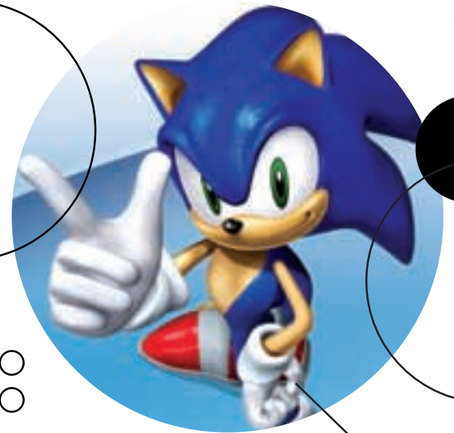
В Second Life попадаются довольно соблазнительные дамы.



Виртуальный флирт привел к реальному разводу.

БОРЬБА С СИСТЕМОЙ

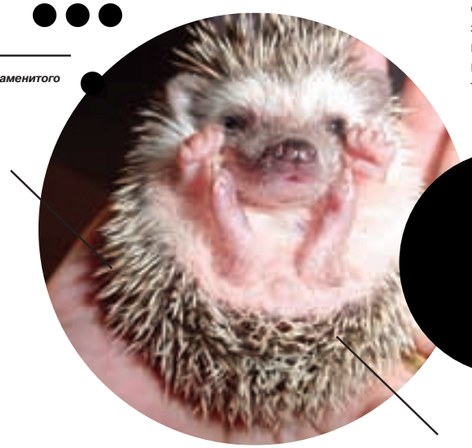
А вот шестилетний Кристер (Christer) из Норвегии ни жениться, ни разводиться не собирался – слишком он был юн. Мальчик просто хотел поменять имя, о чем вежливо попросил короля страны Гаральда V (Harald V) в письме. И все бы ничего, но ребенок настаивал, чтобы его назвали… Соник X (Sonic X)! Малыш настолько полюбил героя мультфильмов и многочисленных игр, что захотел взять его имя.
Король мальчику ответил. К сожалению, отказом. Правда, выбор имени здесь ни при чем – против Соника монарх ничего не имеет. Кристера подвел возраст. По законам Норвегии шестилетний мальчик не может самостоятельно принимать решение о смене имени, так что юному фанату придется потерпеть 12 лет. Тем не менее кое-какую выгоду из всей этой истории он извлек. Поскольку дело получило огласку, о преданности Кристера узнала компания Sega, издающая игры о супер-еже. Она связалась с редакцией норвежской газеты Dagbladet, освещавшей историю, узнала адрес мальчика и пообещала выслать ему связанные с Sonic X сувениры.



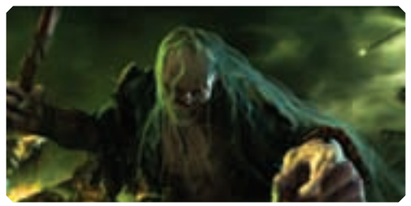
Герой так приглянулся мальчику, что тот решил назваться Соником.

А вот 11-летнему Хадсону Кингу (Judson King) из американского города Лоренс повезло больше. Его желание тоже противоречило закону, но он бросил вызов системе и одержал верх! Правда, менять имя мальчик не собирался. Будучи ярым поклонником все того же Соника, он всего лишь мечтал завести дома настоящего ежика. Но вот незадача: по местным чудаковатым законам нахождение ежей в пределах города запрещалось.
Однако Хадсона это не смутило. В течение трех лет он всесторонне изучал ежей и собирал различные материалы о них – в результате одних только фотографий набралось порядка 5 тысяч. Закончив свой титанический и совсем не детский труд, подросток выступил перед городской комиссией и вынудил власти легализовать ежей! Чиновники просто не смогли ничего возразить Хадсону, ведь они даже не знали, почему в свое время был принят злополучный запрет. Теперь дома у мальчика живет его собственный ежик, которого он отчего-то назвал не Соником, а Малышом Люком (Little Luke).
Но ведь не в именах счастье! Борись за свою мечту, какой бы странной она ни казалась, никогда не сдавайся, и у тебя все получится. Успехи многих героев этого материала служат наглядным тому подтверждением. ■

Прообраз знаменитого Соника.



ЖИЗНЬ ЗА ИГРУ



К сожалению, фанатизм иных неуравновешенных игроков порой приобретает чудовищные формы и приводит к трагичным последствиям. Так, в Уфе ссора кланов Coo-clocks и Platanium, соперничавших в MMORPG Lineage 2, закончилась реальным убийством. 22-летний игрок из Coo-clocks до смерти избил 33-летнего «бойца» Platanium. Не менее драматично завершилась стычка 14-летнего Александра и 17-летнего Алексея в компьютерном клубе Новосибирска. По версии следствия, Алексей несколько раз «убил» Александра в Counter-Strike, за что тот решил поквитаться в реальной жизни. Он подкараулил «обидчика» на выходе из клуба, ударом кирпичом по голове свалил его с ног и нанес побои, в результате которых юноша скончался.
А 13-летний Сяо И (Xiao Yi) сам решил уйти из жизни. Мальчик сбросился с крыши 24-этажного здания, предварительно оставив несколько предсмертных записок. В них он от лица своего персонажа в World of Warcraft сообщил, что собирается присоединиться к своим друзьям, которые играют в эту MMORPG «на небесах». Похожая трагедия произошла с 21-летним Шоном Вулли (Shawn Woolley), которого нашли застрелившимся перед включенным компьютером. Молодой человек очень увлекался онлайновой игрой EverQuest, и в его вещах обнаружилось немало записей, связанных с проектом, но предсмертной записки найдено не было.
Не успел ее оставить и ярый поклонник StarCraft по фамилии Ли, который, наверное, и не собирался расставаться с жизнью. 28-летний кореец просидел в компьютерном клубе около трех дней, почти непрерывно играя в любимую стратегию. Этот 50-часовой марафон закончился для него смертью от истощения.
Все эти люди пострадали оттого, что утратили чувство реальности, перестали замечать грань между игрой и жизнью. Электронные развлечения могут скрашивать досуг, веселить, дарить приятные эмоции, но заменить собой реальность они не в состоянии. Попытка шагнуть сквозь экран и переселиться в виртуальный мир наверняка обернется трагедией. Помни об этом!

Автор:
Роман Епишин

1 Шрамы украшают мужчину.

2 При стрельбе с двух рук можно использовать разные виды оружия.

3 За минувшие годы Макс слегка поправился.

MAX PAYNE 3

Являть публике постаревших героев становится модным. Солид Снейк, Сэм Фишер, теперь вот настал черед Макса Пейна. События третьей части происходят почти через десять лет после финала Max Payne 2. Герой пытается скрыться от своего трагичного прошлого в бразильском городе Сан-Паулу, но и там не находит покоя. Игра разрабатывается на движке RAGE, использовавшемся в GTA4, который должен обеспечить высокую интерактивность. Авторы обещают реализовать систему укрытий и смену времени суток. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar Vancouver
- **ИНТЕРНЕТ:** rockstargames.com/maxpayne3
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Опасаться стоит не только врагов, но и охранных систем.

2 Бои идут между повстанцами и охраной, и это явно не охранник.

3 В игре будут элементы паркура?

BRINK

Brink – это незаурядный шутер с затасканным сюжетом. Мир гибнет в глобальных катастрофах, и жизнь сосредоточивается в городе Ковчег. Однако и там оставшиеся в живых находят повод для вражды. Игрок может принять любую из двух сторон, создав себе персонажа. Героя нужно развивать, используя очки, добытые в одиночных, совместных или сетевых битвах. В особо трудные моменты с помощью специальной кнопки S.M.A.R.T. можно передать управление бойцом компьютеру – AI все сделает за вас. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Splash Damage
- **ИНТЕРНЕТ:** www.brinkthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Весна 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Материал в репортаже с E3 в № 7 (67)

1 Выйди такой болид на российскую трассу, он бы не проехал и 100 метров.

2 Что это маячит позади? Неужели Lamborghini?

3 Это и есть 2009 BMW M3 GT2.

NEED FOR SPEED: SHIFT

Need for Speed Shift своим появлением ознаменует шаг серии в сторону серьезных спортивных гонок и дотошного воспроизведения вождения. Вид из кабины, реалистичная физика, кольцевые заезды – атрибуты симуляторов налицо. Ну и набор авто соответствующий. Список из 65 машин на официальном сайте включает в себя 1972 Nissan Skyline 2000GT-R, 1995 Mazda RX-7, 2007 Lamborghini Reventyn и прочую автоэкзотику. Титульным же автомобилем был выбран 2009 BMW M3 GT2 – новейший спортивный болид BMW. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** shift.needforspeed.com.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 сентября 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Тем а номера в № 3 (63)

1 Повзрослевшая Сестричка отложила шприц и взялась за ружье.

2 Судя по человеческой руке, это не Папочка, а персонаж для мультиплеера.

3 Когда палишь из такой пушки, лучше подпустить врага поближе.

BIOSHOCK 2

В город Восторг мы вернемся в образе самого колоритного персонажа игры – Большого папочки. За время нашего отсутствия подводный мегаполис пришел в еще больший упадок, а власть сосредоточилась в руках одной из подросших сестричек. Сражаться предстоит и с ней, и с мутантами, и даже с другими «папашами». Кроме однопользовательского режима запланирован мультиплеер, разработкой которого занимается студия Digital Extremes. На ее счету среди прочего Dark Sector и Unreal Tournament 2004. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Marin, Digital Extremes
- **ИНТЕРНЕТ:** www.somethinginthesea.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 30 октября 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 6 (66)

DARK VOID

Dark Void раскрывает тайну Бермудского треугольника. Оказывается, корабли и самолеты исчезают в злополучном районе не из-за выбросов газа или блуждающих волн. Все куда банальнее – между островами есть портал в иное измерение. И оттуда на землю рвутся совершенно недружелюбные твари, некогда изгнанные с нашей планеты. Останавливать их придется с помощью оружия, трофейной военной техники и ракетного ранца – с реактивными двигателями за спиной герой летает на манер Железного человека. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Airtight Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.darkvoidgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 8 (56)

DREAMKILLER

У каждого в голове свои тараканы. Вот только у здоровых людей они тихие и незаметные, а у буйнопомешанных – свирепые и кровожадные. Как раз с последними нам предстоит столкнуться в Dreamkiller. Забираясь в сознание душевнобольных, мы будем бороться с их внутренними демонами, используя различное вооружение и способности главной героини – психолога Элис Дрэйк. Игру разрабатывает та же студия, что трудилась над Painkiller: Overdose, – даже внешне проекты похожи. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Mindware Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** mindware.webnode.cz
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Даниэль Вавра (Daniel Vavra), ведущий дизайнер и автор сценария

Автор:
Борис Соколов

ФАКТЫ: **10** квадратных миль – площадь виртуального города | **30** мышц задействовано в системе лицевой анимации

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

MAFIA 2

ОДНАЖДЫ В АМЕРИКЕ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РАЗРАБОТЧИК: 2K Czech
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.mafia2game.com
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2010 года

У американцев есть выражение self-made man. Так называют того, кто добился славы не по воле счастливого случая, а благодаря кропотливому труду. В чем-то недоставало таланта, где-то отсутствовала удача, но он терпеливо шел к заветной цели, ломая возникавшие преграды. Это словосочетание можно применить не только к человеку, но и к команде. Типичный пример self-made man в игровой индустрии – Illusion Softworks (в январе 2008 года была куплена издательством Take-Two Interactive Software и стала называться 2K Czech).

Вито и Джо раздобыли костюмы уборщиков отеля, чтобы заложить бомбу в зале для проведения конференций.

РОЛЬ МАФИИ В ИСТОРИИ

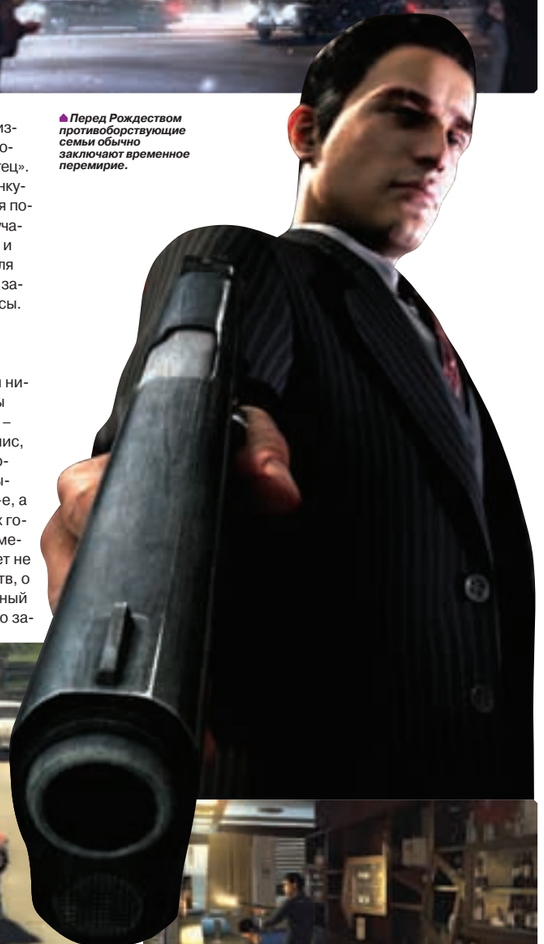
В 1997 году Петр Вочозка (Petr Vochozka) основал во втором по величине чешском городе Брно студию Illusion Softworks. Всемирный успех пришел не сразу. Почему-то первым проектом компании принято считать вышедший в июле 1999 года коктейль из экшена и стратегии Hidden & Dangerous. Однако мало кто знает, что 30 марта 1998 года чехи дебютировали у себя на родине с довольно простеньким платформером Lurid Land. В 2000 году разработчики отметились дополнением Hidden & Dangerous: Devil's Bridge и совместным проектом с земляками из Pterodon (студия тоже располагается в Брно) под названием Flying Heroes. Несмотря на лестные отзывы в прессе, все перечисленные игры не стали лидерами продаж ни в Европе, ни в США.
Зато со своим следующим творением компания попала в самое яблочко – по всему миру было продано более 2 миллионов дисков с Mafia: The City of Lost Heaven. Да, во многом игра копировала Grand Theft Auto 3 (в оправдание чехам можно сказать, что они приступили к созданию своей игры задолго до анонса конкурентов), зато была намного утонченнее и изящнее. Rockstar больше напирала на свободу действий, а Illusion делала ставку на тщательно продуманный сюжет и великолепно срежиссированные межмиссионные видеоролики. Геймер становился участником интерактивной гангстерской саги с лихо закрученным сюжетом: любовь и ненависть, верность и предательство, благородство и бесчестие... Чего только стоит нетривиальный эпилог, когда состарившийся главный герой Томми Анджело открывает дверь двум незнакомцам, слышит фразу «Мистер Сальери передает тебе привет» и погибает от выстрела в упор из обреза! В общем, если ты по каким-то причинам не знаком с первой Mafia, настоятельно рекомендуем исправить эту досадную ошибку.

ВОКРУГ ДА ОКОЛО

Разговоры о сиквеле начались почти сразу после появления оригинальной игры. В декабре 2003 года Illusion Softworks заявила, что компания приступила к созданию продолжения и попросила дождаться официального заявления. Шли дни, недели, месяцы, годы, а информации не поступало. За это время компания успела выпустить аж три дополнения (Vietcong: Purple Haze, Vietcong: Fist Alpha и Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron), приобрести физический движок Meqon, а также анонсировать и отменить тактический шутер Enemy in Sight. Наконец 21 августа 2007 года на проходившей в Лейпциге выставке Games Convention состоялась долгожданная презентация Mafia 2.
Почему разработчики молчали почти четыре года? Существует две версии. Поговаривают, что долгое время проект был под угрозой срыва из-за демарша ведущего дизайнера и автора сценария Даниэля Вавры (Daniel Vavra). Второй вариант выглядит более правдоподобно. Игру отложили в дальний ящик сразу же после того, как в марте 2004 года финансовый директор Electronic Arts Уоррен Дженсен (Warren Jensen) заявил, что одна из внутренних компаний издательства работает над экшеном по мотивам культового фильма «Крестный отец». Скромные чехи попросту побоялись конкурировать с такой махиной. Позже время показало, что дорогостоящей лицензии, участия знаменитых голливудских актеров и усилий более чем сотни сотрудников для создания хита недостаточно. Талант не заменят никакие деньги и людские ресурсы.

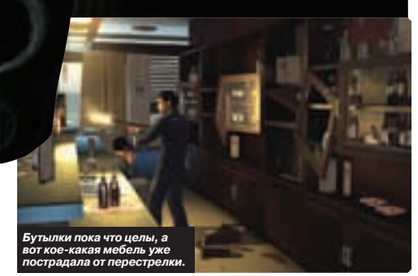
УЛОВКИ НЕ НОВЫ, НО ВСЕ ЕЩЕ ИНТЕРЕСНЫ

Сюжеты первой и второй частей почти никак не связаны между собой. Обе игры объединяет разве что место действия – вымышленный американский мегаполис, ставший собирательным образом Нью-Йорка, Лос-Анджелеса и Чикаго. События Mafia 2 развернутся не в лихие 30-е, а во второй половине 40-х – начале 50-х годов прошлого столетия. На смену знаменитым бутлегерским разборкам придет не менее знаменитая война пяти семейств, о которой писал в своем романе «Крестный отец» Марио Пьюзо (Mario Puzo). Всего за-



Перед Рождеством противоборствующие семьи обычно заключают временное перемирие.

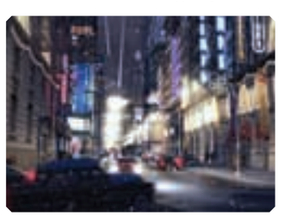
Гореть вам в адском пламени, господа-конкуренты!



Бутылки пока что целы, а вот кое-какая мебель уже пострадала от перестрелки.

ТАК ЧТО ЖЕ ТАКОЕ МАФИЯ?

В русском языке нет четкого определения слову «мафия». В выпущенном в конце XIX – начале XX века Малом энциклопедическом словаре Брокгауза и Ефрона мафия – это «разбойничье общество в Сицилии, подобное каморре в южной Италии». Составители Большой советской энциклопедии под этим словом понимали как использующую методы принуждения, насилия, террора, шантажа и убийств тайную организацию, так и специфическую для Сицилии систему социальных взаимоотношений. Современный экономический и Большой юридический словари в своих трактовках употребляют словосочетание «организованная преступная группа» и при этом обращают внимание на тесные связи мафии с коррумпированными государственными и политическими структурами.



В большинстве сражений герою придется использовать укрытия.

планировано 18 миссий, написано более 700 страниц сценария и создано более двух часов первоклассных видеороликов. Разработчики вновь решили использовать избитый прием: молодой парень попадает под дурное влияние и карабкается вверх по иерархической лестнице бандитского мира. В прошлый раз нам поведали душещипательную историю о таксисте Томми Анджело (Tommy Angelo). В Mafia 2 мы станем свидетелями семи лет жизни Вито Скалетто (Vito Scaletta). В конце Второй мировой войны наш герой получил ранение, провалялся месяц в госпитале и был комиссован домой. Во вступительном видеоролике нам показывают, как Вито неуверенно шагает по вокзалу. И вдруг он видит молодого человека в дорогом пальто и фетровой шляпе. Ба, да это же друг детства Джо Барбаро! Тот самый Джо, с которым он куролесил в юности и чуть было не загремел в полицию! Похоже, за время его отсутствия мир сильно изменился…

По законам жанра друг детства подталкивает главного героя встать на кривую преступную дорожку. Ничего не напоминает? Точно так же начинается популярный российский телесериал «Бригада» да и многие другие фильмы про бандитов. Да, банально, но ведь и по сей день актуально!

ДЕНЬГИ, ТАЧКИ И СТВОЛЫ

Вито берут в семью не сразу. На первых порах он занимается сбором разведданных, промышляет мелкими уголовными преступлениями и «поднимает» деньги на случайных «халтурках». В игре появился параметр под названием «авторитет». Чем больше удачно выполненных операций на счету героя, тем сильнее его уважают простые граждане и тем выше он котируется внутри преступной организации. При этом не стоит забывать о том, что далеко не всегда цель оправдывает средства. Если ты устроишь кровавую бойню посреди улицы и погибнут ни в чем не повинные люди, то причитающиеся за выполненное задание деньги ты получишь, но после этого никто не захочет иметь с тобой дело. Игрок вправе тратить накопленные барыши по своему усмотрению. Например, поесть в ресторане и таким образом восстановить полоску со здоровьем, купить красивую одежду, более совершенное оружие или новый автомобиль. Желающие сэкономить могут угнать любую припаркованную машину. Чем выше стоимость авто, тем труднее взломать замок. Лучше использовать набор отмычек, а не разбивать стекло, чтобы не привлекать внимание полицейских.

СЕМЬЯ НА ВЫБОР

Как мы уже говорили, события игры разворачиваются во время знаменитой войны пяти семейств. В конце 40-х – начале 50-х за сферы влияния сражались кланы Бонанно, Гамбино, Дженовезе, Коломбо (другое название – Профачи) и Луккезе. Автор «Крестного отца» Марио Пьюзо (Mario Puzo) изменил фамилии. В его романе фигурируют Корлеоне, Татталья, Барзини, Кунео и Страччи. Создатели Mafia 2 решили сократить число конфликтующих сторон до трех. Главному герою игру предстоит сделать выбор между тремя семьями: Фалькони, Винчи и Клементе.

Если у тебя высокий авторитет, то чистильщик обуви надраит твои башмаки бесплатно.

На дороге встречаются как новые автомобили, так и машины времен 30-х годов.

Нечего шляться около машины, шпана!

В ОДНОМ СЛУЧАЕ ТЫ МОЖЕШЬ ВСАДИТЬ ПОЛДИСКА ИЗ АВТОМАТА ТОМПСОНА, А ВОДИТЕЛЮ БУДЕТ ХОТЬ БЫ ХНЫ. В ДРУГОМ – СДЕЛАТЬ ЛИШЬ ОДИН УДАЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ И ПОДОРВАТЬ БЕНЗОБАК.

Молодой герой войны скоро превратится в матерого бандита.

Главный герой может добраться до нужного места, вызвав такси.

КАЖДОЙ СЕСТРЕ ПО СЕРЬГЕ

Полностью переделана модель управления автомобилем. Игрок с помощью гибкой системы настроек сможет подобрать для себя наиболее оптимальный способ управления: от самого примитивного до предельно реалистичного. Раньше машины отличались друг от друга только внешним видом и максимально развиваемой скоростью, теперь все иначе. У каждой модели свой норов. В процессе езды ты чувствуешь вес «лошадки» и можешь определить, насколько легко она вписывается в повороты. Если долго кататься по городу, то на краске образуется заметный слой пыли. Если колесить по проселочным дорогам, появится грязь. В специальных автомастерских позволяется помыть авто, перекрасить его в другой цвет, пополнить запасы топлива и даже увеличить мощность двигателя.

Разработчики позаимствовали из серии Grand Theft Auto задумку с радиостанциями. Во время поездки самые известные хиты 40-х – начала 50-х годов будут перемешиваться с новостными сообщениями. Не исключено, что в одном из выпусков ты услышишь горячий репортаж с места событий, что-то вроде «только что двое неизвестных посреди бела дня застрелили известного в городе человека». Хе-хе, знаем, знаем…

Изменилась модель поведения полицейских. Теперь служители закона научились делить правонарушения на мелкие и крупные. Если превысить допустимую скорость на 5 километров в час, на тебя не обратят внимания. А вот если промчаться как пуля, то за тобой тут же бросятся в погоню. Впрочем, может попасться ленивый

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

УДИВИТЕЛЬНЫЕ МЕТАМОРФОЗЫ

Знаешь ли ты, что мафия долгое время не была преступной организацией? В XIII веке на Сицилии мафией называли подпольную группу сопротивления иноземным угнетателям. На протяжении нескольких веков борцы за свободу сражались с арабскими, норманнскими, германскими, французскими и испанскими завоевателями. В начале позапрошлого столетия во время ломки феодальных отношений мафия превратилась в тайную преступную организацию. Лидеры группировок использовали искаженные понятия о чести, гордости, семейных и клановых связях в своих корыстных целях. Считается, что впервые слово «мафия» в новом значении было употреблено в 1863 году в поставленной в Палермо театральной комедии Гаэтано Моска (Gaetano Mosca) и Джузеппе Риццотто (Giuseppe Rizzotto) «Мафиози из тюрьмы Викариа».

коп, который не сдвинется с места, но зато поднимет на уши всех своих коллег из соседних кварталов. Если в каком-то районе будет совершено слишком много преступлений, то мэрия заставит полицию увеличить количество патрулей.

БОЙ БЕЗ ПРАВИЛ

Физический движок PhysX SDK просчитывает повреждения в режиме реального времени. Это значит, что царапины, вмятины, дырки от пуль и кувыркающиеся по асфальту отлетевшие от автомобиля детали появляются в кадре после обсчета целого вороха сложных математических формул. В одном случае ты можешь всадить полдиска из автомата Томпсона, а водителю будет хоть бы хны. В другом – сделать лишь один удачный выстрел и подорвать бензобак. Причем машина будет полыхать до тех пор, пока от нее не останутся обгоревшие обломки.

Физический «мотор» великолепен и во время сражений в зданиях. Для каждого игрового объекта предусмотрено аж 32 способа разрушения. За пару минут перестрелок комната меняется до неузнаваемости: бьется посуда, осыпается штукатурка, звенят падающие на пол кусочки стекла, от деревянного стола отлетают мелкие щепки.

Как только начинается схватка, невидимый оператор приближает камеру к затылку главного героя, чтобы игроку было удобнее вести огонь по целям. При желании ты можешь переместить ее с одного плеча на другое и обратно. Когда заканчиваются патроны, герой использует в качестве оружия первый попавшийся предмет. Например, если взять бутылку с виски, то сначала Вито ударит ей противника, а затем вместо ножа будет размахивать оставшейся после удара о голову «розочкой».

СВОИ ЗАБОТЫ

По сравнению с первой частью площадь виртуального города увеличилась в четыре раза. Теперь вместо 2.5 квадратных мили игроку доступно 6.25. Если приплюсовать сельскую местность, то в итоге получится ровно 10 квадратных миль. При создании уровней художники использовали музейные архивы, старые фотографии и документальные съемки. Заборы, пожарные лестницы, мусорные баки, фонарные столбы, витрины магазинов и сотни других объектов выглядят в полном соответствии с историческими реалиями. Учтена каждая деталь. Улицы медленно погружаются во тьму, в окнах домов загорается свет, и мы видим тени мелькающих за стеклами людей.

♥ *Увы, разработчикам не удалось получить лицензии от автопроизводителей, однако модели угадываются легко.*

Уж рвануло, так рвануло.

Хозяин машины спохватился слишком поздно.

ПРИ СОЗДАНИИ УРОВНЕЙ ХУДОЖНИКИ ИСПОЛЬЗОВАЛИ МУЗЕЙНЫЕ АРХИВЫ, СТАРЫЕ ФОТОГРАФИИ И ДОКУМЕНТАЛЬНЫЕ СЪЕМКИ.

♦ *Типичная квартира мафиози-холостяка: дорого, но безвкусно.*

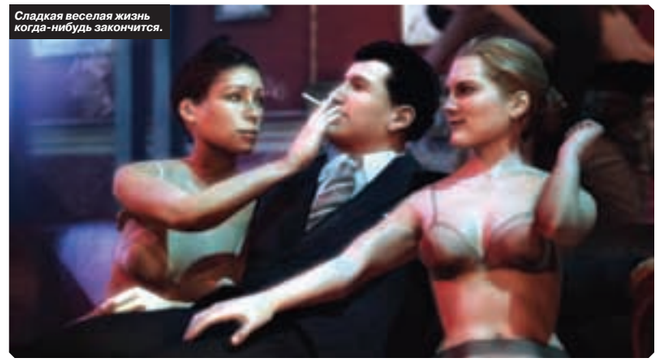
Сам город территориально разделен на пять частей: Китайский квартал, Маленькую Италию, Песчаный остров, Порт и некую Долину мельниц. Игрок, по замыслу разработчиков, должен поверить, что перед ним не полигональные человечки, а самые настоящие люди. Первый закуривает сигарету, второй покупает у мальчишки свежую газету, третий переминается с ноги на ногу в ожидании трамвая, четвертый внимательно смотрит за тем, как ему начищают обувь, пятый роется в мусорном баке – в общем, все заняты своими делами. Большой людской муравейник существует по своим законам. Для каждого прохожего прописан определенный маршрут движения. Вот мы наблюдаем, как мужчина средних лет запрыгивает в подъехавший автобус, выходит на другом конце города, направляется в магазин одежды. Он долго примеряет костюм, после чего расплачивается, топает с довольным видом на остановку, дожидается автобуса и возвращается домой.

СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ

Мы сделали уже немало комплиментов Mafia 2. Неужели грядущая игра настолько хороша? Да, она великолепна, но, увы, есть и недостатки. Во-первых, несмотря на столь долгий срок разработки, творение 2K Czech еще далеко от завершения. Пока полностью готов лишь один эпизод, в котором Вито Скалетто и Джо Барбаро должны переодеться в костюмы уборщиков и убить засевшего в многоэтажном отеле босса конкурирующей семьи. Все остальные миссии – в полуразобранном состоянии. Имеются лишь простенькие игровые карты с грубыми моделями зданий и минимальным количеством текстур: дизайнерам и художникам еще предстоит вдохнуть жизнь в эти бездушные миры. Во-вторых, в уже готовой миссии в глаза бросается пара ляпов. Почему-то в 20–30 метрах от героя прохожие появляются из воздуха. Смотришь вперед – стоит пять человек. Не успел моргнуть, как неизвестно откуда нарисовался шестой. А еще забавно наблюдать, как во время перестрелки Вито прячет огромный дробовик за пазухой и достает пистолет, при этом текстура одежды не меняется. Можно подумать, что наш герой состоит из слизи и запихивает оружие внутрь своего тела. Впрочем, все это несущественные мелочи, которые наверняка исправят в ближайшее время. Не случайно релиз перенесен с осени 2009 года на I квартал 2010-го. Лучше не торопиться и выловить все ошибки, чем насмешить игровую общественность. ■

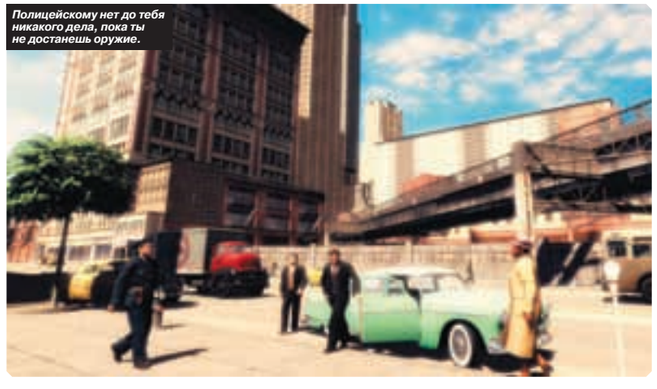
♠ *Так будет со всеми, кто предаст дона.*

Сладкая веселая жизнь когда-нибудь закончится.



♥ *В данном городе закон – это я!*

Полицейскому нет до тебя никакого дела, пока ты не достанешь оружие.



ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Сэм Лэйк (Sam Lake), сценарист

Автор:
Роман Епишин

ALAN WAKE

ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Remedy Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.alanwake.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Весна 2010 года

До E3 2009 приключенческий экшен с элементами хоррора Alan Wake можно было смело сравнивать со снежным человеком. Об игре время от времени писали, в прессе даже появлялись какие-то скриншоты, но вживую ее никто не видел и толком рассказать о ней никто не мог. Обстоятельная презентация на прошедшей в июне выставке наконец-то развеяла мглу и пролила свет на загадочный проект.

РАЗГОВОРЫ ВСЛУХ

Авторы называют проект психологическим триллером. Атмосфера нагнетается самыми разными способами, в том числе обкатанными еще в Max Payne монологами. Алан, как и Макс, любит поговорить вслух, описывая свои депрессивные ощущения и «заражая» ими игрока: «Я все больше боюсь засыпать. Я уверен, что проснусь изменившимся, что тьма просочится через щели в полу, заберется ко мне в кровать и проникнет в меня через нос или уши». После такого откровения мурашки сами собой пробегают по позвоночнику.

КНИЖКА С КАРТИНКАМИ

Тьма и свет – главные элементы Alan Wake, его фундамент, который для верности еще укрепили по-книжному закрученным сюжетом. Да и как обойтись без достойной истории, если главную роль играет Алан Уэйк, профессиональный писатель, автор леденящих кровь триллеров? Правда, мы застаем Алана в непростой период жизни – вдохновение покинуло его. Чтобы набраться свежих впечатлений и просто развеяться, герой вместе с женой отправляется в тихий живописный городок Брайт Фоллс, затерявшийся в лесах штата Вашингтон.

Развеяться Алану, конечно, не удается, зато впечатлений хватит до самой пенсии. Если, конечно, он до нее доживет. Вскоре после прибытия в Брайт Фоллс супруга писателя таинственным образом исчезает. Как настоящий джентльмен, он не желает мириться с этим фактом и отправляется на поиски, однако вместо возлюбленной находит страницы из своей рукописи. Каждая из них дает подсказку, где искать девушку (получается что-то вроде игры в «12 записок»), а заодно предрекает ближайшие события. И нет бы писать Алану о птичках, ангелочках и зайчиках, собирающих морковку. Но он посвятил себя работе над зловещими мистическими триллерами и теперь будет пожинать плоды своих трудов.

Сверху вниз: светает, рассвело, смеркается.

ВОТ ЗДЕСЬ ПОСВЕТИ

Во многих мистических романах воплощением зла служит абстрактная тьма, и незаконченная книга Алана не стала исключением. Мрак – главный враг героя. В буквальном смысле! Речь не идет о плохой видимости или скрытых в темноте ловушках, здешняя тьма материальна. Она поглощает животных и людей, превращая их в опасных врагов, и даже «заражает» технику. Сразу вспоминается фильм «Кристина», снятый по одноименному роману Стивена Кинга (Stephen King). Там ревнивая живая машина давила всех, кто ей не нравился. В игре нас ждет много таких своенравных транспортных средств, вот только тьма, как правило, подчиняет себе не старые седаны, а грузовики и огромные бульдозеры.

Осыпать их пулями бесполезно. Прежде чем трясти огнестрельным оружием, нужно пустить в ход фонарик, а лучше мощный прожектор. Свет служит главным средством нападения и защиты, без него Алан – мертвец. Все подчиненные злом существа и предметы защищены своеобразным коконом из тьмы. Лишь убрав этот барьер с помощью источника света, можно жалить врага свинцом. В противном случае пули не причинят вреда врагам.

Такая боевая модель в корне меняет облик сражений. Почти каждую тварь необходимо ранить как минимум дважды – сначала светом, затем свинцом. Когда нападающий один, сделать это не так уж сложно, благо фонарик у Алана всегда с собой. Но если против писателя выступает целая стая кровожадных существ? С одной стороны, никто не отменял дедовский способ спасения – дать деру. Все же проект от Remedy не чистокровный боевик, а сам Алан – не полицейский-супермен. С другой – враги вполне могут загнать героя в угол. Тогда в ход идет световая шашка: она освещает все пространство поблизости, сбивая тем самым «щит темноты» со всех монстров и позволяя расправиться с ними шквальным огнем.

СЕГОДНЯ В ALAN WAKE...

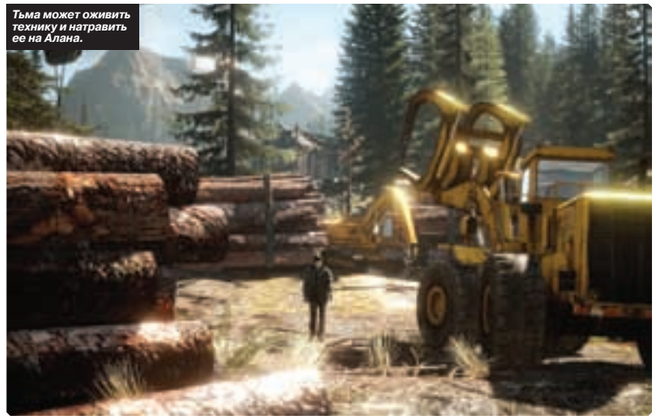
Тяжелее всего выживать ночью, когда на природное освещение рассчитывать не приходится. Авторы уверяют, что поведение врагов очень зависит от времени суток и погоды. Ну а на тот случай, если прогулка под дождем по ночному лесу с оживившими бульдозерами недостаточно потреплет нервы игроку, они предусмотрели еще один способ усилить напряжение – поделили игру на эпизоды. Прием, конечно, избитый (взять хотя бы Alone in the Dark), но хочется верить: в Alan Wake он придется ко двору. Схема проста: каждый фрагмент игры начинается с краткой сводки предшествовавших ему событий, а завершается, как водится, на самом интересном месте. Точно таким же образом и демонстрация игры на E3 закончилась тем, что герой добрался до спасительного маяка, где неожиданно погас весь свет. Как Алан выберется из ловушки? Смотри (и играй!) на Xbox 360 и PC весной 2010 года. ■

ФАКТЫ:

1 без вести пропавшая супруга

1 писатель, вынужденный бороться за жизнь

6 пуль в пистолете. Хватит ли на всех?



Тьма может оживить технику и натравить ее на Алана.

Без источника света пистолет бесполезен.

СВЕТ СЛУЖИТ ГЛАВНЫМ СРЕДСТВОМ НАПАДЕНИЯ И ЗАЩИТЫ, БЕЗ НЕГО АЛАН – МЕРТВЕЦ.

ШУСТРЫЙ ПИСАТЕЛЬ

По сюжету Алан не спецназовец и даже не профессиональный детектив, а обыкновенный писатель, правда, пребывающий в хорошей физической форме. Двигается он на порядок проворнее героя, казалось бы, близкой по духу Alone in the Dark. Уэйк здорово бегает, быстро приседает и ловко уворачивается от летящих в него предметов. Такая сноровка Алану жизненно необходима, ведь ему в голову то и дело летят топоры и влекомые тьмой увесистые контейнеры.

Игру анонсировали еще в 2005-м, но графика совсем не кажется устаревшей. Скорее наоборот.

ДЕВУШКА-УЛЫБКА

Как и первую часть, Assassin's Creed 2 продюсирует обаятельная и привлекательная Джейд Реймонд (Jade Raymond) – живой идол для миллионов геймеров по всему миру. Мисс Реймонд не только сделала головокружительную карьеру в игровой индустрии (девушка успела поработать в Electronic Arts, Sony Online и на телевидении), но и стала обладательницей, пожалуй, самой узнаваемой улыбки Ubisoft. В интернете можно найти десятки сообществ и сайтов, где поклонники Джейд обмениваются фотографиями своей богини и уже не один год пытаются выведать ее «аську» или телефончик.

ASSASSIN'S CREED 2

УБИЙЦА ЭПОХИ ВОЗРОЖДЕНИЯ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: assassinscreed.uk.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА: 17 ноября 2009 года

О том, что Assassin's Creed станет по меньшей мере трилогией, представители Ubisoft обмолвились незадолго до выхода первой части. Кто-то сразу пессимистично заворчал, что, мол, три игры в пыльных декорациях древнего Иерусалима – моветон; кто-то, наоборот, воспринял новость с радостью, не ставя под сомнение фантазию разработчиков. В итоге победил оптимизм: грядущая Assassin's Creed 2 собирается сделать элегантный прыжок длиной в 300 лет и несколько тысяч километров.

ХОРОШАЯ НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ

Прыжок, правда, происходит строго в подсознании главного героя. События первой части, как помнишь, разворачивались приблизительно в наши дни и закончились на самом интересном месте. Бармен Дезмонд, насильно заключенный в лабораторию могущественной корпорации, при помощи хитрого устройства «Анимус» путешествовал по закоулкам своей генетической памяти и пытался найти утерянный артефакт «Частица Эдема». Прибор позволял герою перенестись в Иерусалим XII века и почти наяву пережить ключевые моменты из жизни своего предка-ассассина Альтаира, причастного к судьбе «Частицы». По словам Патриса Десилетса (Patrice Desilets), креативного директора Assassin's Creed 2, действие сиквела начнется прямо с финальных кадров оригинальной игры.

Информация об артефакте получена, но в голове Дезмонда еще немало секретов. Следующее декодирование памяти перенесет подопытного в 1486 год в Италию на родину другого родственника – Эцио Аудиторе де Фиренце (не вздумай произносить скороговоркой – язык завернется в узел). Эцио принадлежит к влиятельной дворянской семье, но по воле обстоятельств примыкает к последователям Ордена Ассассинов, официально уничтоженного несколько столетий назад. Пока разработчики не спешат раскрывать карты и делиться подробностями сюжета. Тем не менее нетрудно догадаться, что на кривую дорожку наемного убийцы бывший аристократ ступит не от хорошей жизни, да и заниматься будет уж точно не разведением декоративных фиалок. Вымышленные события по хорошей традиции искусно переплетутся с судьбами реальных исторических персонажей. К примеру, Эцио встретит в игре правителя Флорентийской Республики Лоренцо ди Пьеро де Медичи, мыслителя Никколо Макиавелли и Леонардо да Винчи в самом расцвете сил. Причем да Винчи будет не просто фигурировать в сюжете, но и по дружбе снабжать героя немыслимыми для того времени «гаджетами».

ПО СЛОВАМ КРЕАТИВНОГО ДИРЕКТОРА, ДЕЙСТВИЕ ASSASSIN'S CREED 2 НАЧНЕТСЯ ПРЯМО С ФИНАЛЬНЫХ КАДРОВ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ.

К дельтаплану Эцио приложил руку молодой Лео да Винчи: герой умеет выбирать друзей.

ОСОБЕННОСТИ ИТАЛЬЯНСКОЙ ОХОТЫ

В Assassin's Creed 2, как и в предыдущей части, Ubisoft Montreal воссоздаст огромные территории: на этот раз в фокусе Венеция и Тоскана. Первая обращает на себя внимание цветовой гаммой – более никаких могильных оттенков. Праздная Италия выглядит не менее броско и ярко: бесконечные карнавалы вместо скучных монашеских «тусовок», реалистичная смена дня и ночи и оглушительные фейерверки вместо тишины. А вот графика почти не изменится, что совсем не страшно. Мощный движок первой Assassin's Creed и спустя полтора года после дебюта вряд ли спровоцирует массовое недовольство.

Миссии, само собой, можно будет проходить в любом порядке. Для путешествий из одного населенного пункта в другой отлично подойдет копытный транспорт. В городской черте, кстати, тоже разрешат пользоваться средствами передвижения. Пока достоверно известно о гондоле и своеобразном дельтаплане да Винчи. Изобретение Леонардо при определенных навыках за считаные секунды доставит Эцио в нужную точку. Главное, умело «рулить» мышкой и чаще пролетать над огнем: теплый воздух помогает аппарату набрать высоту. В противном случае есть риск воткнуться лбом в брусчатку или протаранить каменную стену. Туда, куда не получится прилететь, можно попробовать доплыть, причем не всегда на лодке. Ubisoft заверяет, что «барахтаться» в каналах Венеции Эцио будет не хуже, чем Майкл Фелпс в олимпийском бассейне.

«Два лезвия – два трупа» – незамысловатая и безжалостная логика убийцы.

КОНКУРЕНЦИЯ. ДУБЛЬ ДВА

Несмотря на то что прямых конкурентов у Assassin's Creed 2 в ноябре не будет, Джейд Реймонд придется постараться, чтобы доверенная ей игра победила в ноябрьской битве за истощенные кризисом кошельки покупателей. Оппоненты намечаются самые достойные, и все они, как на подбор, сиквелы.

Left 4 Dead 2 – продолжение популярной кооперативной стрелялки от Valve (лучшего шутера прошлого года по мнению нашей редакции). Последние факты ты найдешь на страницах журнала неподалеку.

Modern Warfare 2 – шутер, недавно отпочковавшийся от линейки Call of Duty. Аналитики предрекают 10 миллионов проданных копий сиквела до Рождества. Так что разработчикам Assassin's Creed 2 есть на что равняться.

BioShock 2 – возвращение в подводный город Рапчур в роли увальня в скафандре должно стать по меньшей мере триумфальным. Против мускулов и огромного бура Большого папочки приемов пока не придумали.

Поскольку Эцио новичок, его мастерство растет от миссии к миссии. Свежеиспеченные элементы RPG создатели Assassin's Creed 2 дополнят товарно-денежными отношениями. Герою позволят покупать метательные ножи, дымовые бомбы, легкую броню, а также нанимать загадочных помощников. Монеты, конечно, сами по себе в карманах не зазвенят: Эцио придется либо подрабатывать, либо воровать.

Судя по версии, показанной на E3 2009, стиляги времен Ренессанса даже ныряют в капюшонах.

СОЦИАЛЬНЫЙ СДВИГ

Главный и, наверное, единственный серьезный недостаток оригинальной Assassin's Creed – вездесущее однообразие. Никому не нужные прыжки за флажками, десятки миссий типа «выследи-убей-убеги» – дойти до финальных титров удавалось только самым усидчивым и настырным фанатам. Сиквел в теории должен стать на порядок интереснее – недаром же со времен первой части команда разработчиков увеличилась почти втрое. Ubisoft готовит для игры 16 различных типов заданий. Причем очень часто будут встречаться комбинации из двух-трех миссий – от конвоев и простых драк до погонь и слежек.

Серьезные изменения затронут и социальную составляющую. Во-первых, появится полностью переработанная система узнаваемости. Если Эцио поведет себя неаккуратно, любой законопослушный гражданин запомнит героя и при последующей встрече посчитает святым долгом поднять крик или сообщить страже о подозрительном парне в капюшоне. Во-вторых, затеряться в толпе станет гораздо легче. Такой подход не может не радовать, ведь серьезные ранения ассассина ни при каких обстоятельствах не заживут сами – поможет только уличный лекарь.

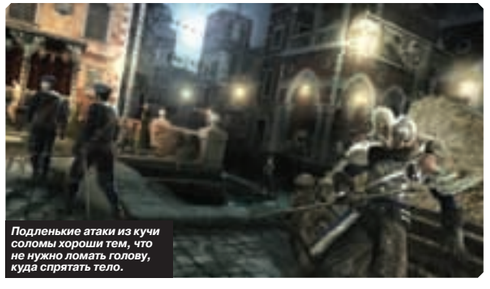
Таскать тяжелое оружие Эцио без надобности – отнять у городского стражника копье или меч проще, чем у ребенка конфету. Персональная специализация служивых легко угадывается даже с расстояния. Качки опасны в ближнем бою, худосочные малые отличаются повышенным вниманием, лидеры координируют действия отряда. К разным противникам – разный подход.

А вот акробатика почти не изменится. Львиную долю анимации разработчики без стеснения взяли из первой части. Радует то, что в забегах за статуями и флажками появится смысл – за скрытые объекты полагаются бонусы.

Assassin's Creed 2 наверняка станет отличным экшеном: зрелищным, захватывающим, продуманным до мелочей (вот чего не хватало первой части!). Ubisoft ценит прибыльные проекты, а монреальская студия умеет работать над ошибками. ■

СО ВРЕМЕН ПЕРВОЙ ЧАСТИ КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ВЫРОСЛА ПОЧТИ ВТРОЕ.

По сравнению с первой частью в сиквеле цветовая гамма гораздо приятнее. Да и детализация лучше.



Подленькие атаки из кучи соломы хороши тем, что не нужно ломать голову, куда спрятать тело.

ЧЕРНАЯ КОРОБОЧКА СЧАСТЬЯ

Специально для особо буйных фанатов сериала Ubisoft собирается выпустить Assassin's Creed 2: Black Edition – коллекционное издание игры. В нарядной черной коробке можно будет найти саундтрек, фильм о создании сиквела, фигурку главного героя и красивую иллюстрированную книгу с концепт-артом и интересными фактами. Для полного счастья покупатели Black Edition получат три бонусные миссии. Цена коллекционного издания составит около 100 долларов.

Автор:
Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-ПРЕВЬЮ НА ДИСКЕ!

Сиквел станет не только веселее, но и брутальнее – Valve обещает прикрутить к игре расчлененку.

НАРОД ПРОТИВ

Анонс продолжения Left 4 Dead поклонники оригинала восприняли неоднозначно: одни впали в перманентный экстаз, другие принялись открыто выражать недовольство. Противники второй части даже создали в Steam группу, призывающую бойкотировать скороспелую Left 4 Dead 2, если Valve не согласится переделать игру в бесплатный сборник контента. Подробнее о несговорчивых фанатах и акции читай в новостях этого номера.

LEFT 4 DEAD 2

БЫСТРЫЕ И МЕРТВЫЕ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve Software
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.l4d.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 ноября 2009 года

На выставке E3 2009 играющая общественность ждала от компании Valve чего угодно: показа роликов Half-Life 2: Episode Three и Portal 2, запуска Гейба Ньюэлла (Gabe Newell) на орбиту. Но только не анонса сиквела Left 4 Dead. Во-первых, слишком быстро. Во-вторых, зачем?

За последние годы Valve избаловала любителей своих игрушек до такой степени, что те очень быстро превратились в закоренелых любителей халявы. Постоянные скидки и акции в Steam, дармовые карты для Counter-Strike, бесплатные дополнения для Team Fortress 2 – это шикарно, но аттракцион невиданной щедрости не может продолжаться вечно. Нужно ведь и деньги зарабатывать.

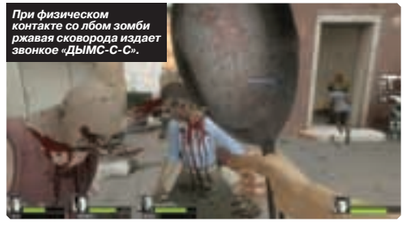
История Left 4 Dead 2 развернется в небольшом уездном городке Саванна на задворках Джорджии и по ходу пяти кампаний, связанных единым сюжетом, постепенно сместится в сторону Нового Орлеана. Разработчики введут в игру дополнительных героев: автомеханика-простака Элиса, упитанного футбольного тренера Коча, профессионального аферист Ника и чернокожую журналистку Рошель.

«Сражение», «Выживание» плюс третий секретный режим... Сиквел явно не собирается отходить от канонов. Некоторые карты, правда, теперь освещает компьютерное солнышко, что не лучшим образом сказывается на атмосфере. К тому же непонятно, что разработчики будут делать со «Сражением», где темнота являлась чуть ли не главным оружием Инфицированных.

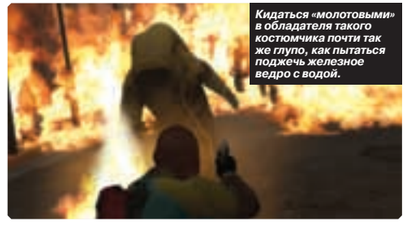
Сами зомби слегка эволюционируют: Ведьма научится прятаться в толпе, у Танка появится младший братик Чаджер, а в массовке станут попадаться парни в огнеупорных скафандрах. Valve обещает, что для новичков и профи одинаковые карты будут выглядеть по-разному: виртуальный режиссер продвинется до версии 2.0 и научится менять погоду и расстановку объектов на уровне.

Новых орудий истребления живых мертвецов обещается аж 20 штук: тут и скорострельный дробовик, и пистолет-пулемет с глушителем. Ожидаются и бонусные обоймы зажигательными патронами. Плюс в Left 4 Dead 2 обязательно появится оружие ближнего боя вроде бензопилы и чугунной сковородки.

Тем не менее называть Left 4 Dead 2 полноценным продолжением язык пока действительно не поворачивается: интерфейс и знакомые модельки стареньких «Фордов-Виктория» на улицах вызывают устойчивые ассоциации с первой частью. Узнать, сможет ли Valve сделать новый экшен из отработанного сырья, получится не раньше ноября. ■



При физическом контакте со лбом зомби ржавая сковорода издает звонкое «ДЫМС-С-С».



Кидаться «молотовыми» в обладателя такого костюмчика почти так же глупо, как пытаться поджечь железное ведро с водой.

ФАКТЫ:
- **364** дня – период между оригиналом и сиквелом
- **5** кампаний для «Сражения» и «Выживания»
- **4** новых персонажа на выбор

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Дрю Карпишин (Drew Karpyshyn), сценарист

Автор: Роман Епишин

ФАКТЫ: **1** чудом выживший командир Джон Шепард | **9** классов оружия, включая тяжелые «пушки»

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

MASS EFFECT 2

ШЕПАРД ЖИВ!

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** masseffect.bioware.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Весна 2010 года

Взгляд «Шепард… но… ты же мертв!» непроизвольно вырывается у недружелюбного вида Азари при виде командора Шепарда в ролике Mass Effect 2. Ее удивление можно понять. Вероятно, она, так же как и мы, посмотрела рекламное видео игры и сделала вывод, что герой предыдущей части отправился в космический рай. Черта с два, старина Шепард еще повоюет! Хотя смерть для него (нее) теперь вполне реальная перспектива.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ

В Mass Effect 2 разработчики из BioWare не просто раскручивают сюжет, но и нагнетают драматизма. Отныне в боях легко потерять одного из своих соратников, да и для самого Шепарда история может трагично закончиться. Правда, до финала он все же доживет, но именно тогда наступит момент истины и мы насладимся нелинейностью сценария. Авторы обещают множество концовок, варьирующихся от рафинированного хеппи-энда до настоящей «кровавой бани», в которой сгинут и Шепард, и все его спутники. Развитие событий, как и прежде, зависит от наших поступков.

Собственно, вся первая часть представляла собой череду решений с последствиями, и чтобы не прерывать цепочку, разработчики предусмотрели преемственность. Счастливые обладатели сохраненных игр из оригинала смогут перенести в Mass Effect 2 своего героя с уникальным моральным обликом, сформировавшимся в ходе предыдущих приключений. Однако это вовсе не значит, что новые игроки останутся не у дел. Авторы уверяют, что все предусмотрено, и люди, незнакомые с первым эпизодом, не будут чувствовать себя ущербными, играя во второй.

Тем более что прямого продолжения, судя по всему, не предвидится. Конечно, действие происходит в той же вселенной, события оригинального проекта уже стали историей, а угроза вторжения могущественных Жнецов (Reapers) по-прежнему висит дамокловым мечом над человечеством и другими расами. Но это лишь фон: Шепард отправится выполнять миссию, которая покажется таинственной как преданным поклонникам, так и новичкам.

ЖЕСТЧЕ И ЗЛЕЕ

Главному герою предстоит разобраться, куда и почему исчезают колонии людей в разных частях вселенной. В показанной на E3 демоверсии Шепарда сопровождает новая команда. Он заявляет, что набирает бойцов для выполнения сложного задания, шансы выжить в котором довольно призрачны. Оно и немудрено, если учесть, какое оружие идет в ход. Всего обещано девять классов нового орудий убийства, куда входят и тяжелые стволы вроде базуки.

Многие изменения в Mass Effect были внесены, как признались разработчики, по просьбам игроков. Так, авторы серьезно переделали вызывавшую массу нареканий систему лифтов и усилили экшен-составляющую. Сражения в Mass Effect 2 кажутся яростнее и жестче, к примеру, врагам можно отстреливать конечности. Важную роль в бою все так же играют напарники (предположительно на задание вновь разрешат брать лишь двух «человек»), которые руководствуются приказами Шепарда. Систему команд немного изменили: теперь каждому соратнику можно дать индивидуальную команду, что здорово пригодится для эффективного окружения и последующей нейтрализации врага.

ПРИЦЕЛ НА ЛЕГЕНДАРНОСТЬ

Отряд командира пополнится новыми бойцами, в том числе представителем не виданной ранее расы – профессиональным убийцей по имени Тэйн. Этот малый способен голыми руками откручивать жертвам головы, он является самым жестоким существом в группе Шепарда. В качестве врагов также выступают новые инопланетяне. Кто именно, пока не ясно, но доподлинно известно, что не Геты. Хотя, возможно, не обойдется и без них – в рекламном ролике мелькают странные создания, похожие на хасков (зомби, в которых Геты превращают людей) из оригинальной игры.

В списке изменений и дополнений также переработанный инвентарь и интерфейс, новая система управления наземным транспортом, гораздо более интересные, чем прежде, эпизоды с исследованием планет и масса необычных игровых зон. Шепарду, к примеру, довелось побывать на космической станции «Омега», которая описывается как «Антицитадель», и на планете Иллиум, похожей на Корускант из «Звездных войн». Но главное, разработчики уже сейчас не скрывают, что за второй частью последует третья. Сага не заканчивается, армия ее поклонников растет, как дети после йогурта, и если так пойдет дальше (а сомневаться нет причин!), то скоро Урднот Рекс станет таким же популярным персонажем, как Мастер Йода. ■

ФАНТАСТ СО СТАЖЕМ

Над сценарием Mass Effect 2 корпит Дрю Карпишин (Drew Karpyshyn) – канадский писатель и сценарист, тесно связанный с игровой индустрией. Именно он работал над Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Star Wars: Knights of the Old Republic и Jade Empire – сначала в качестве дизайнера, а затем и автора сюжетов. Дрю также написал ряд книг, действие которых разворачивается во вселенных Baldur's Gate, Star Wars и Mass Effect. Например, роман Mass Effect: Revelation, изданный в 2007 году, повествует о событиях, предваряющих первую часть игры.

♥ *Врагам теперь можно отстреливать конечности.*

В арсенале Шепарда появилось тяжелое вооружение.

Укрытия по-прежнему основа боевой системы.

БУДТО В КИНО

Оригинальная Mass Effect знаменита диалогами, во время которых можно в мельчайших подробностях разглядеть потрясающе детализированных персонажей. В Mass Effect 2 авторы пошли еще дальше. Во время беседы камера демонстрирует происходящее с наиболее выигрышных кинематографических ракурсов. Например, если персонажи болтают в летающей машине, незримый оператор может показать парящий над фантастическим городом автомобиль со стороны.

СЧАСТЛИВЫЕ ОБЛАДАТЕЛИ СОХРАНЕННЫХ ИГР ИЗ ОРИГИНАЛА СМОГУТ ПЕРЕНЕСТИ В MASS EFFECT 2 СВОЕГО ГЕРОЯ.

♥ *Вторая часть на порядок мрачнее первой.*

♥ *Взрывы эффектно разбрасывают тела и всякий мусор.*

Автор:
Дмитрий Карасев

COLIN MCRAE: DIRT 2

НЕ БОЙСЯ ПОВОРОТА!

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Не известно
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dirt2game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Сентябрь 2009 года

Предыдущая часть DiRT, фактически вышедшая под девизом «меньше Colin McRae Rally, больше ToCA Race Driver», оставила двойственное впечатление. И дело даже не в том, что, пока одни хоронили великий раллийный симулятор, другие с горящими глазами осваивали невиданные ранее режимы в упрощенной игре. Разработчики честно и без экивоков обозначили новый маршрут для сериала имени Колина МакРея (Colin McRae), но более значимые свершения отложили до создания сиквела.

НЕ ПОТЯНУЛИ

Название для материала выбрано отнюдь не случайно. Два года назад знаменитый гоночный сериал от Codemasters совершил разворот едва ли не на 180 градусов, перейдя из разряда полноценных автосимуляторов в гоночный класс для болидов вроде ToCA Race Driver. Но, как ни вспоминай ошибки былых лет, сколько ни говори о недостатках предыдущих эпизодов, название Colin McRae Rally было узнаваемым брендом. Пусть не сверхпопулярным и рассчитанным больше на фанатов жанра, однако это был эталон. Лидер в своем классе. Выпустив Colin McRae: DiRT, британцы из Codemasters сделали резкий вираж в сторону, но набрать после этого прежнюю скорость не смогли.

Можно опять же долго спорить и тыкать пальцем в графу «продажи», однако потенциал Colin McRae: DiRT был раскрыт процентов на 50, не больше. Превосходные модели машин – и слишком уж ограниченный выбор этих самых автомобилей, оставивший многих в недоумении. Мощный движок – и предельно экономичное воспроизведение трасс, со скудными декорациями, полным отсутствием погодных эффектов и «железобетонными» деталями ландшафта.

Авторы обещают улучшенную модель повреждений…

…а также возможность испачкать автомобиль по самое «не балуйся».

Пока доступны лишь такие отрендеренные картинки, но графика в игре вряд ли будет намного хуже – разработчики свое дело знают.

Надписи на столбах: «Здесь может быть ваша реклама».

НЕ УСПЕВШИЙ НАБРАТЬ СКОРОСТЬ АВТОМОБИЛЬ ВЗЛЕТАЕТ В ВОЗДУХ, ПРОЛЕТАЕТ НЕСКОЛЬКО МЕТРОВ И ПАДАЕТ В ВОДУ, ПОДНИМАЯ ТУЧУ БРЫЗГ…

Бюджетный набор доступных треков, убогий мультиплеер – все это было бы простительно для игры с амбициями старенького «Запорожца», но никак не дорогого спортивного автомобиля, которой должна была предстать Colin McRae: DiRT.

КУПАНИЕ КРАСНОГО «ФЕРРАРИ»

Сотрудники Codemasters клянутся, что все осознали, учли и уже приступили к полноценному тюнингу своего творения. Прежде всего механики из британской студии перебрали моторчик EGO, сделав движок более мощным, чем он был два года назад. Да еще и детализацию подтянули. Результат не заставил себя ждать – трассы заиграли новыми «красками». Можешь найти в Сети соответствующие демонстрационные ролики и убедиться во всем сам. Вот автомобиль мчится по хорватскому бездорожью, взметая клубы пыли на поворотах. А вот, допустим, трек Battersea Power Station, проходящий по докам Лондона: мрачные индустриальные пейзажи создают впечатление, что видишь заезд из какого-нибудь постапокалиптического будущего. Визуальная часть, клянутся авторы, будет переработана полностью – от моделей самих авто до игры света, тени, воды и грязи на их корпусах. Возьми, например, заезд на японском автодроме Shibuya, где разработчики расставили трамплины и бассейны с водой. Не успевший набрать нужную скорость автомобиль неуклюже взлетает в воздух, пролетает несколько метров над землей, после чего падает в воду, поднимая тучу искрящихся на солнце брызг. Феерическое зрелище: аплодисменты собравшейся на автодроме публики весьма уместны. Зрители в DiRT 2 выступают активными участниками событий – они непосредственно реагируют на происходящее перед их глазами, овациями встречают местных любимцев и громко ахают, когда ты ничтоже сумняшеся идешь на таран лидера гонки.

БУДУЩЕЕ МИРОВОГО АВТОСПОРТА

Почему разработчики решили вплотную заняться зрительскими массами? Все очень просто – основное внимание игра будет уделять кольцевым гонкам на закрытых автодромах (см. врезку). Прошу простить меня за грустный для многих каламбур, но раллийное прошлое сериала все больше отходит в прошлое.

Правда, в DiRT 2 будет и классическое ралли, причем на этот раз, как и в реальности, машины стартуют по одной с твоим автомобилем трассе, пусть и в разное время (то есть при должной сноровке можно нагнать предыдущего гонщика). Никуда не денутся и режимы, знакомые по первой Colin McRae: DiRT: и кросс, и гонки по горам Hill Climb, и соревнования грузовиков с участием родного КамАЗа. Но, что куда важнее, разработчики обещают сделать соответствующий уровню игры мультиплеер с возможностью проводить онлайновые заезды с другими пилотами. Можно наконец с чистой совестью забыть тот тихий ужас с раздельным стартом, покрывший позором оригинал.

ТЕМНАЯ ЛОШАДКА

Конечно, авторы порой темнят и недоговаривают. Непонятно, например, сколько будет в игре машин и автодромов – небогатый выбор может вновь отпугнуть игроков. Ведь, свернув на чужую колею, сериал вступил в гонку с совершенно новыми правилами и уровнем конкуренции: чтобы подтвердить высокий статус фаворита, мастерам из Codemasters придется вкалывать изо всех сил. Но пока что результат их трудов выглядит более чем многообещающе. ■

В игре найдется место и северным трассам, покрытым снегом. Правда, на картинках их пока не видно.

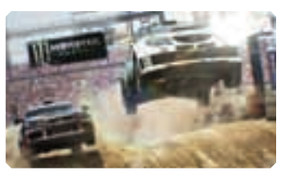
ПАМЯТКА ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО ПИЛОТА

Colin McRae: DiRT 2 предложит два новых режима соревнований: X-Games и «Гонка чемпионов». Впрочем, для человека, который не может похвастаться близким знакомством с миром автоспорта, эти названия не скажут ровным счетом ничего, поэтому мы приводим небольшие пояснения.

X-Games – нечто вроде показательных выступлений раллийных пилотов (хотя Codemasters планирует сделать эту дисциплину одной из основных в игре). Заезд проводится на небольшой закольцованной трассе с обилием трамплинов и крутых поворотов. Победителем объявляется тот, кто покажет наилучшее время.

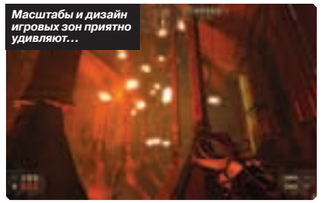
«Гонка чемпионов» – ежегодный турнир, собирающий лучших пилотов различных гоночных серий. Участники разбиваются на пары и соревнуются на параллельных дорожках, представляющих собой овал (так же как, например, конькобежцы). При этом проводится три заезда на трех разных типах автомобилей. Победивший в двух из них проходит дальше, проигравший вылетает.

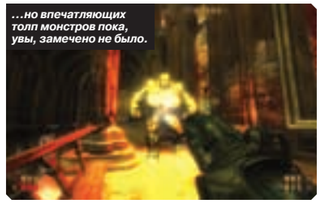
Обе режима игры были добавлены в память о Колине МакРее, успевшем проявить себя в каждом из них (в «Гонке чемпионов» знаменитый пилот первенствовал в 1998 году, обойдя самого Михаэля Шумахера (Michael Schumacher)). К сожалению, британец DiRT 2 уже не увидит – МакРей погиб в авиакатастрофе осенью 2007-го.



Автор:
Кирилл Перевозчиков

Без уровня на кладбище, кажется, снова не обойдется. Обрати внимание на странную штуковину в руках главного героя.


Масштабы и дизайн игровых зон приятно удивляют…


…но впечатляющих толп монстров пока, увы, замечено не было.

PAINKILLER: RESURRECTION

АДСКИЙ АД

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: JoWooD Productions/ DreamCatcher Games
РАЗРАБОТЧИК: Homegrown Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–16
ИНТЕРНЕТ: www.homegrowngames.at
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2009 года

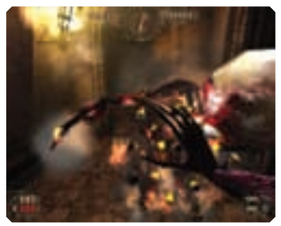
Демонический труп многострадальной Painkiller по-прежнему с переменным успехом пытаются воскресить – смотри неплохую NecroVisioN (которую создавали в основном те же люди, что когда-то работали в People Can Fly) и страшно вторичную Painkiller: Overdose (сделанную в виде фанатского дополнения и проданную сметливым издателем поклонникам оригинала). Очередное издевательство над покойным доверено австрийской инди-студии Homegrown Games, отметившейся одним-единственным шутером (!) про Ктулху – Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu. Для создания хотя бы минимального ажиотажа дополнение так и решено было назвать – Painkiller: Resurrection.

Первая претензия к полуживому франкенштейну с именем Overdose была очень наглядна – графическое исполнение образца 2004 года. Если в NecroVisioN старый движок основательно подкрутили, то в Overdose он по-прежнему вопиюще пейникиллеровский – достаточно бросить взгляд на иллюстрацию во врезке, чтобы оценить масштаб бедствия. Теперь все изменилось: эксперименты над престарелым PAIN Engine помогли Homegrown Games добиться вполне… аккуратной картинки. Приятное впечатление оставляют отличные текстуры и несколько новых технологий: динамические источники света, HDR и модель затемнения ambient occlusion. До стандартов next-gen все это не дотягивает, но документированный факт – на Resurrection можно смотреть без слез.
С сюжетом, правда, дела обстоят печальнее. Мы будем играть за агента ЦРУ, запертого между адом и раем и выполняющего поручения обеих сторон с переменным успехом. Здесь стоит сдержать предательский зевок и вспомнить, чем была знаменита Painkiller номер раз. Разумеется, перестрелками с использованием Огромных Адских Многоствольных Ракетометов. Это как Devil May Cry, но от первого лица и без блондинистых подростков с мечами – только ты, твоя мегапушка и орды демонов. Добавь к этому тяжелый «металлический» саундтрек и зрелищный Ragdoll и поймешь, почему игра была так дико популярна. «Мы делаем игру от лица фанатов и для фанатов, – заверяют в Homegrown. – Никаких компромиссов, все для поклонников игры! Привет моей маме». Ну что нам остается делать? Будем верить, надеяться и гипотетически любить. ■

ЭКСПЕРИМЕНТЫ НАД ПРЕСТАРЕЛЫМ PAINKILLER ENGINE ПОМОГЛИ HOMEGROWN GAMES ДОБИТЬСЯ ВПОЛНЕ… АККУРАТНОЙ КАРТИНКИ.

MULTIKILLER

В «Передозировке» помимо гнусной графики и старого доброго игрового процесса надо отметить милое новшество – оружие Screamer. Это был череп демона, который пронзительно ругался матом. Кроме шуток, помогало на раз. В Painkiller: Resurrection (какое все же богопротивное название для глупой компьютерной игры про адский ад и геноцид демонов) роль «революционного нововведения» будет играть режим совместного прохождения одиночной кампании. Да и вообще дополнение выделяется продвинутым мультиплеером – впервые в истории Painkiller с участием компьютерных оппонентов. Заявлено пять режимов – от стандартных Capture the Flag, Free for All и Team Deatmatch до более-менее оригинальных вроде Last Man Standing (у игроков – ограниченное количество жизней) и Voosh (каждую минуту оружие в твоих руках будет меняться случайным образом). Карт будет всего десять, но разработчики обещают выпустить бесплатный пакет уровней вскоре после релиза. Также вместе с игрой планируют поставлять редактор для создания собственных арен и даже полноценных модификаций на усовершенствованном движке PAIN Engine.



ФАКТЫ:
1 улучшенный графический движок 2004 года выпуска
2 игрока могут совместно проходить кампанию
20 долларов попросят за игру у западного игрока

Автор:
Дмитрий Рубанов

Разработчики обещают организовать управление подчиненными на манер Rainbow 6: Vegas. Непонятно, правда, при чем тут реалистичность.

СЕМЬЮ МЕСЯЦАМИ РАНЕЕ

Игра освещает наиболее масштабную, вторую битву за Фаллуджу, но была ведь и первая. Заварушка в апреле 2004 года началась с разгона демонстраций американскими солдатами, а закончилась полномасштабной бойней с применением авиации и музыки группы Metallica. Мощные гитарные запилы Джейсона Ньюстеда (Jason Newsted), по замыслу военных, должны были сломить дух иракских партизан.

SIX DAYS IN FALLUJAH

ПРАВДА О…

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Не анонсирован
РАЗРАБОТЧИК: Atomic Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: Нет
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

В ходе затянувшегося кровопролития в Ираке погибло около 200 тысяч мирных жителей, свыше 4 тысяч американских солдат, 92 журналиста и один Саддам Хусейн – это ж непаханое поле для голливудских сценаристов и предприимчивых создателей игр-реконструкций. И если киношники уже давно окучивают прибыльную тему, то компьютерная стрелялка Six Days in Fallujah – одна из первых ласточек в игровой индустрии.

Ветераны помнят, что с первого дня своего существования студия Atomic Games занималась экстенсивным развитием бренда Close Combat. Количество сиквелов и дополнений для некогда популярного стратегического сериала давно перевалило за десять штук. В 2005 году разработчики зачем-то вышли на рынок «типа тактических» шутеров со своей недоношенной First to Fight и, видимо, решили, что останавливаться пока рано.
Свеженькая Six Days in Fallujah будет целиком и полностью основана на реальных событиях и расскажет о второй битве за иракский город Фаллуджа (интервью с участниками и очевидцами пойдут вместо роликов между миссиями). Операция под кодовым названием «Ярость призрака» состоялась в ноябре 2004 года. В сражении принимали участие 15 тысяч американских рейнджеров против 3 тысяч верных Саддаму моджахедов. Игрок, разумеется, командует небольшой группой морпехов США.
Первыми в глаза бросаются скриншоты. Да, технология Atomic Engine выдает довольно посредственную по современным меркам картинку, но и у нее есть какие-никакие преимущества. Создатели обещают беспрецедентную интерактивность окружения. Вояки смогут прошибать стены из ракетницы, при помощи взрывчатки или авиаударов ровнять с землей целые здания и вообще творить в городе форменное безобразие.
При внешней серьезности и претензиях на тактику Six Days in Fallujah не более чем обычный развлекательный шутер со скриптами, самовосстанавливающейся полоской здоровья и нехитрым интерфейсом. Приказы сослуживцам отдаются по древней как мир схеме «ткнул прицелом в дверь – болванчик побежал открывать». Особое внимание планируется уделить теме выживания в незнакомой местности, полной засад и ловушек. Получается этакий survival horror совсем без фантастики.
Предсказать судьбу Six Days in Fallujah несложно: достаточно хотя бы краем глаза глянуть на Close Combat: First to Fight – предыдущий шутер от Atomic Games. С одной стороны – сладкие обещания, с другой – бедная на детали картинка и нелепые попытки скрестить тактику с динамикой. Но вдруг все-таки получится что-нибудь путное? Чудеса же иногда случаются! ■

В каменных джунглях повстанцы будут активно пользоваться укрытиями и проверенной поколениями тактикой мелких гадостей.

ВОЯКИ СМОГУТ ПРОШИБАТЬ СТЕНЫ ИЗ РАКЕТНИЦЫ, А ПРИ ПОМОЩИ ВЗРЫВЧАТКИ ИЛИ АВИАУДАРОВ РОВНЯТЬ С ЗЕМЛЕЙ ЦЕЛЫЕ ЗДАНИЯ.

ФАКТЫ:
4 морских пехотинца в отряде игрока
95 американских солдат не вернулись домой
1350 партизан уничтожено при Фаллудже

Автор:
Дмитрий Карасев

R.U.S.E.

ТАНКОВЫЙ ПОКЕР

- **ЖАНР:** RTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eugen Systems
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** ruse.uk.ubi.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Слово Ruse в переводе с английского означает «обман, уловка». Не самое очевидное название для военной стратегии, не правда ли? То ли дело «Агрессия» или War Leaders… О последних двух играх мы вспомнили отнюдь не случайно: R.U.S.E. исповедует схожий стиль командования, объединяя глобальный стратегический режим с тактическим сражениями. Есть, правда, пара нюансов, связанных с теми самыми уловками…

ТАНКОВЫЙ БЛЕФ

Продолжим наш урок английского языка. Как утверждают разработчики из студии Eugen Systems, в основе игры лежит система «трех D»: Dimension (размах), Depth (глубина) и Deception (блеф). За первую отвечает движок Iriszoom. Созданный специально для R.U.S.E., он позволяет легко менять положение камеры. Глобальное управление, как правило, осуществляется при максимальном удалении – в этом случае вид поля боя смахивает на расстеленную на столе карту. А при наибольшем приближении тебе не составит труда прочитать любую надпись на броне танка. Причем переключение между видами происходит мгновенно: если в аналогичных играх каждое сражение загружается отдельно, а все остальное на время замирает, то в R.U.S.E. достаточно покрутить колесо мыши, чтобы поближе взглянуть на тот или иной участок на поля боя.

Правда, по своему размаху R.U.S.E. уступает той же самой «Агрессии» – речь идет (пока по крайней мере) об отдельных, пусть и весьма масштабных, операциях, а не о противостоянии на всей территории Европы. Тем не менее разработчики постоянно делают акцент на том, что хотят создать именно «глубокую стратегию». По задумке умельцев из Eugen Systems, успех в бою будет зависеть от стратегических решений (куда нанести артиллерийский удар, где начать прорыв), а не от умения совершать энное количество кликов в секунду. Впрочем, есть в R.U.S.E. еще один путь к победе – тот самый «блеф», давший игре название и позволяющий авторам именовать свое творение «покером с танками».

МАНЕКЕНЫ В ОКОПАХ

Новичков, впервые запустивших R.U.S.E., наверняка поразит пресловутый «туман войны». Обычно он скрывает вражеские войска и их перемещения. Здесь же мы можем что-то рассмотреть, но хватит ли этого для принятия важных решений? Вот, например, скопление вражеских юнитов, но что это за войска? Танки? Пехота? И куда они направляются? Неизвестно… Дело в том, что «тактическая уловка» в R.U.S.E. – это не абстрактный термин, а вполне конкретный набор навыков командира.

Приемов множество. Можно расставить в окопах манекены, сбив противника с толку. Можно переодеть новобранцев в форму элитного спецназа или сделать так, чтобы танковое соединение отображалось на вражеских радарах в виде подразделения грузовиков. Можно послать бригаду строителей для возведения фальшивой базы, а как только противник соберет там свои батальоны, организовать ковровую бомбардировку. Наряду с банальными, но действенными уловками, позволяющими скрыть передвижения своих войск, будут и экзотические вроде «предсказания будущего», открывающего планы противника.

Пока что создатели R.U.S.E. не рассказали о том, откуда именно будут браться эти приемы. Известно лишь, что для каждой миссии ты сам сможешь сформировать набор тактических хитростей, каждую из которых можно использовать только один раз. Стало быть, каждый твой шаг должен быть хорошо спланирован.

ВОПРОСЫ БЕЗ ОТВЕТОВ

R.U.S.E. целиком и полностью посвящена событиям Второй мировой войны. Повоевать дадут и на Западном, и на Восточном фронтах, и в Северной Африке. Поиграть можно будет за шесть стран, у каждой из которых есть свои преимущества. СССР делает ставку на дешевую технику и мощную артиллерию, Германии нет равных в танковых сражениях, США опережает всех в деле развития авиации, французы строят мощные укрепления. А вот козыри британцев и Италии пока не известны. Будут ли у каждой из стран фирменные уловки, тоже неясно, но все к этому идет.

Кстати о хитростях. Блефовать в противостоянии с живым противником куда интереснее, чем с компьютером. Поэтому толковый мультиплеер чрезвычайно важен для R.U.S.E. Увы, об онлайновых режимах пока почти ничего не слышно. Разработчики объявили только, что в боях смогут принимать участие до восьми человек, а вот коллективных сражений против оппонентов, управляемых AI, не планируется.

Как видишь, вопросов немало, а с ответами туговато. И все-таки R.U.S.E. с ее необычным подходом к «военному блефу» выгодно выделяется на фоне большинства однообразных коллег по жанру RTS, способных порадовать в лучшем случае качественной графикой и хорошим балансом. Остается пожелать Eugen Systems удачи – нам от ее успехов будет только лучше. ■

А РАЗРАБОТЧИКИ КТО?

Разработчики из Eugen Systems далеко не новички в жанре RTS. Первым их проектом стала вышедшая в 2000 году игра Times of Conflict – довольно средненькая по исполнению вариация на тему Shogun: Total War в фантастическом антураже (сплав тактики и стратегии плюс история о войне с пришельцами на далекой планете). Последовавшая за ней Act of War смахивала уже на Command & Conquer: Generals и была сделана на куда более высоком уровне, выделяясь в первую очередь великолепной графикой.

«Первый, первый! Второй довыделывался…»

Пример дезы в действии – противнику видна лишь «зеленая» колонна танков.

Не нужно быть опытным полководцем, чтобы понять – положение у синих аховое.

ИГРА НА 20 ТЫСЯЧ ДОЛЛАРОВ

Тот, кто внимательно следит за R.U.S.E., наверняка заметил, что в посвященных игре роликах постоянно мелькает некий стол – огромный touch screen 0.5 на 1.5 метра, с помощью которого виртуальные генералы управляют сражениями. Все мы думали, что это лишь задумка авторов, призванная сделать видео более зрелищным. Но нет, на прошедшей в июне E3 разработчики представили рабочий образец этого стола. Цена вопроса – 20 тысяч долларов… Дорого. Зато покупатели получат саму игру абсолютно бесплатно в качестве бонуса!

Несмотря на численное меньшинство, синие собираются наступать. Не к добру это!

Добытые ресурсы можно перевозить только по дорогам. Поэтому возле развилок разворачиваются самые ожесточенные бои.

Написано «легкая пехота», но верить в R.U.S.E. на слово нельзя.

Автор:
Дмитрий Карасев

HUXLEY: THE DYSTOPIA

UNREAL TOURNAMENT ПО-КОРЕЙСКИ

- **ЖАНР:** MMOFPS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NHN Corporation
- **РАЗРАБОТЧИК:** Webzen
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–5000
- **ИНТЕРНЕТ:** www.webzen.net
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Huxley: The Dystopia – очередной продукт генной инженерии от разработчиков компьютерных игр. Мутант, объединяющий в себе все признаки сетевого шутера и классической MMORPG. Впрочем, «мутант» – слово какое-то нехорошее, ругательное, а создатели Huxley предлагают игру весьма привлекательную на вид. Представь себе Unreal Tournament, в которой разрозненные арены для динамичных схваток слились в единый мир, живущий и развивающийся по своим законам.

ЯДЕРНЫЙ ГРИБ

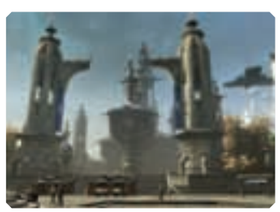
Собственно, параллели между Huxley и Unreal Tournament начали проводить еще после анонса игры, и, видимо, то же самое будет в итоговых рецензиях. И никуда творению Webzen от этого не деться: движок Unreal Engine, использующийся в качестве фундамента игры, плюс запись «Сетевой шутер» в графе «Жанры» – сравнений не избежать. Впрочем, это только половина игры. Если взглянуть на Huxley с другой стороны, то увидишь самую что ни на есть полноценную MMORPG, со всеми необходимыми атрибутами вроде развития персонажа и большого, «живого» мира.

Но чтобы освоиться там, необходимо сразу же настроиться на нужный лад: согласно предложенному Webzen сценарию Земля пережила ядерный апокалипсис. Куда ни посмотришь, везде руины, агрессивные мутанты и бесконечные схватки, в которых выживают только сильнейшие. В ходе естественного отбора человечество разделилось на два лагеря: по одну сторону оказались Sapiens (люди, сумевшие избежать мутаций), по другую – Alternative (соответственно те, кому не повезло). Каждая из фракций обосновалась в собственном мегаполисе. Город – безопасное место для общения с другими игроками, покупки снаряжения, тренировок и прочая (разбогатев, можно будет даже купить собственный дом и обставить его по своему вкусу). Здесь же можно получить задание от руководства или договориться о совместном рейде на вражеской территории – в обоих случаях предстоит выбирать-

Дизайн костюмов от Webzen очень… специфический.

УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ И ЕЩЕ РАЗ УЧИТЬСЯ

Как может строиться развитие персонажа в онлайновом шутере? С ролевыми играми все понятно – постепенно растут характеристики героя, появляются новые умения. Но как быть с Huxley, где меткость и проворство солдата зависят только от мастерства игрока? А никак. Авторы считают это главным достоинством игры: «Если в обычных MMORPG герой долго ждет возможности стать полноправным участником серьезного сражения, то в Huxley подобные проблемы отсутствуют». Впрочем, ограничения все-таки есть. Для покупки продвинутых видов экипировки (и соответственно особых способностей) персонаж должен получать специальные лицензии. Их выдают после сдачи экзаменов, доступ к которым зависит от внутриигровых заслуг героя.



Значит так, сейчас за угол, потом налево… Возьмете две по пол-литра и закусить.

ся за пределы города, где о безопасности можно даже не мечтать…

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Выполнение заданий от различных NPC превращает Huxley в классический шутер. Ты бежишь вперед, расстреливая из всех стволов разнообразную нечисть, чтобы в конце концов получить галочку напротив квеста в журнале и определенный приз. Впрочем, как отмечают авторы, Huxley – игра командная и большинство заданий рассчитаны на совместную работу. Неудивительно, что предусмотрена возможность объединяться в команды (до четырех человек), члены которых получают специальные бонусы, сражаясь бок о бок друг с другом. А вот попытка оторваться от коллектива, напротив, карается штрафами. Самое распространенное наказание – гибель от рук многочисленных врагов.

То же самое относится и к сражениям между игроками – залогом успеха является продуманная командная тактика. Разработчики, конечно, гордо заявляют, что в игре одновременно смогут принимать участие десятки бойцов с каждой стороны, но тут же признают, что куда привычнее будут столкновения одного-двух отрядов. Так или иначе, любое сражение будет приносить несколько очков в копилку той или иной стороны.

МЫ – БАНДА!

Необходимость играть в команде объясняется еще и тем, что Huxley исповедует деление героев по специализациям. Enforcer – солдат ближнего боя с тяжелым вооружением и тяжелой броней. Phantom – снайпер-лазутчик, делающий ставку на скрытность. Avenger – промежуточный класс, имеющий доступ к максимальному количеству так называемых специальных вещей.

Грамотное использование этих предметов в Huxley едва ли не важнее, чем умение стрелять в прыжке с разворота. Экипировка фактически заменяет персонажам навыки. Разжился оптическим прицелом для снайперского ружья – сможешь убивать врагов одним метким выстрелом в голову. Надел бронированную каску – перестал опасаться снайперов с прицелами. Приобрел сапоги-попрыгунчики – можешь безбоязненно сигать с крыши, улепетывая от бойца в каске. Вот только каждый персонаж ограничен четырьмя навыками. Расширить возможности позволят особые виды оружия: например, прибор под названием Regulator умеет вытягивать энергию из брони врагов, наращивая защиту соратникам.

ПОСПЕШИШЬ – НЕ НАСМЕШИШЬ

На бумаге, как видишь, все выглядит здорово. Дело за малым – дождаться выхода Huxley и убедиться, что игра не хуже, чем ее живописуют авторы. Правда, для этого нужно иметь железное терпение. Игру обещали выпустить еще в 2007 году, и с тех пор дата релиза несколько раз переносилась, пока не замерла на отметке «до конца 2009 года». Да и вынужденное решение заморозить версию для Xbox 360 до лучших времен не выглядит обнадеживающим… А стоило бы поторопиться. Сетевые шутеры нынче появляются довольно часто, но таких, которые хотелось бы назвать прорывом года, откровением или просто приятной неожиданностью, практически нет. С онлайновыми играми ситуация не лучше. У Huxley есть все шансы отличиться в обеих категориях. ■

ТЫСЯЧИ ИХ

Согласно утверждению сотрудников Webzen, в Huxley будет использоваться «всего» несколько сотен единиц оружия (включая такую экзотику, как ядовитые ракетометы). В бой можно будет взять три ствола плюс пять видов обязательной экипировки: шлем, перчатки, бронежилет и т.д. К слову, недавно разработчики решили сделать доступ к самой игре бесплатным, взамен обязав игроков расплачиваться настоящими деньгами за оружие и другое снаряжение.

Знакомьтесь! Мутанты, они же пушечное мясо.

НЕ ЗАБЫВАЙ, ЧТО ПОПЫТКА ОТОРВАТЬСЯ ОТ КОЛЛЕКТИВА, НАПРОТИВ, КАРАЕТСЯ ШТРАФАМИ.

Контакт между представителями двух фракций возможен только в форме вооруженного столкновения.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

TRINE

МАГ, ВОРОВКА И ПЛАТЯНОЙ ШКАФ

- **ЖАНР:** Platformer/Puzzle
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nobilis/Atlus
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Frozenbyte
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.trine-thegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2009 года

Все мы, конечно, помним чудесную Lost Viking для Sega и MS DOS (если не помнишь, срочно восполняй пробел, стыдно ведь). Умнейший платформер, где для достижения результата нужно было комбинировать способности трех забавных викингов, каждый из которых на чем-то специализировался. Идею регулярно пытались возродить, но получалась в лучшем случае отечественная игра с пугающим названием «Храбрые гномы: Крадущиеся тени».

Впрочем, теперь можно начинать радоваться: за дело взялась финская студия Frozenbyte, у которой уже один раз получился трюк с воссозданием Alien Shooter (см. Shadowgrounds и Shadowgrounds: Survivor). Удастся ли провернуть примерно то же самое с The Lost Vikings, узнаем прямо сейчас – в наши руки попала пресс-версия игры Trine, разработанной, что называется, согласно духу и букве знаменитого викинг-платформера от Blizzard.

ПОНЕДЕЛЬНИК НАЧИНАЕТСЯ В СУББОТУ

Сюжет крайне прост (но и не ради него мы здесь собрались): волшебник, воровка и городской стражник разными путями попадают к некоему артефакту под названием «Трайн». Воровка, понятное дело, хотела украсть золото, волшебник увидел в гигантскую подзорную трубу приближающуюся армию нежити и поспешил всех предупредить. А стражник просто прибежал на шум. Трайн слил воедино души трех персонажей, чтобы… мы смогли между ними переключаться. Да, здесь соответствия с The Lost Vikings дают некоторый сбой: на экране одновременно может находиться только один персонаж. Разумеется, способности героев кардинально разнятся. Маг владеет телекинезом, может двигать камни и запускать сложные механизмы. Воровка стреляет из лука и пользуется крюком-«кошкой», чтобы преодолевать препятствия в стиле Уильяма Спенсера из Bionic Commando: Rearmed. Стражник вооружен мечом и внушительным щитом – так удобнее всего крушить нежить (в нашей версии в качестве врагов фигурировало несколько видов оживших скелетов).

ЦВЕТ ВОЛШЕБСТВА

Главное, что нужно знать о Trine, – при сохранении всех заветов платформеров (вид сбоку, фиксированная камера) выглядит она удивительно красиво. Дело, конечно, именно в перспективе: так называемый 2.5D творит чудеса, абсолютно не требуя от системы каких-либо сверхъестественных способностей. Мы видели только пещеры, но это, признаемся, были лучшие пещеры на свете. Мягкое динамическое освещение, потрясающие блики и игра отражений, шейдерная вода и технология NVIDIA PhysX во всей красе. Trine выглядит совершенно нереалистично, но это комплимент – она сказочно красива. К тому же игра обещает невиданный для платформеров уровень интерактивности окружения.

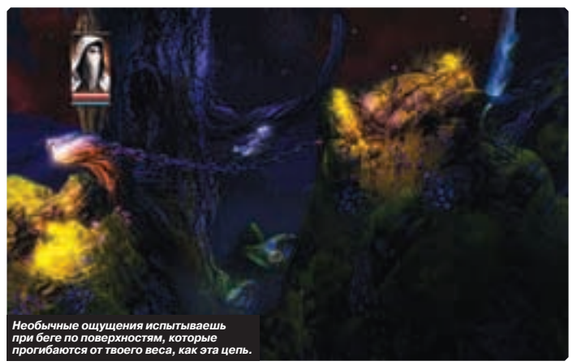
СТРАЖА! СТРАЖА!

Разработчики, конечно, лукавят: все это и даже больше было в PS3-эксклюзиве Little Bit Planet. Но факт остается фактом: многие объекты ведут себя в соответствии с законами физики, что делает платформенные элементы невероятно интересными. На первых ролях здесь, несомненно, маг с его телекинезом: можно двигать огромные камни, чтобы попасть в труднодоступные места, запускать сложные механизмы, работающие по законам Ньютона, и даже бросать чем-нибудь тяжелым во врагов – это, правда, не слишком эффективно. Для победы над скелетами лучше всего подходит горе-рыцарь, но и тут надо быть внимательным: простым наскоком врагов не взять, нужно пользоваться щитом для блокировки вражеских ударов. Впрочем, не менее действенным нам показался лук в руках у воровки. Можно забросать мертвяков стрелами, прежде чем они нападут!

ИНТЕРЕСНЫЕ ВРЕМЕНА

Trine вот-вот выйдет: на момент появления этого номера в продаже в Сети уже будет доступна однопользовательская демоверсия. Управление неплохо заточено под PC (платформер какникак), но можно будет и подключить геймпад – у нас остались некоторые претензии к воровке и ее крюку, который нужно «прицеливать» мышью. Еще в игре замечательная музыка, способствующая полному погружению в необычный фэнтезийный мир. Уникальный, как поясняют разработчики, тем, что здесь вообще нет эльфов. А маг так и не научился кидаться файерболами, хотя очень старался. ■

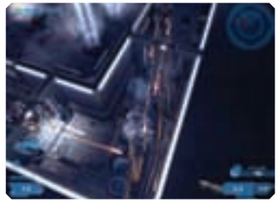
Игра с первых кадров располагает к себе.



Необычные ощущения испытываешь при беге по поверхностям, которые прогибаются от твоего веса, как эта цепь.

ПОПЫТКА НОМЕР РАЗ

Студия Frozenbyte основана в Хельсинки (Финляндия) в 2001 году. Четыре года ушло на разработку дебютной игры Shadowgrounds – взрывоопасной аркады, созданной по заветам Alien Shooter и Crimsonland. В игре безымянный механик отвешивал сокрушительных люлей пришельцам и приравненным к ним тварям. В сиквеле Shadowgrounds: Survivor к нему присоединились еще два персонажа, улучшилась графика и добавился физический движок. Средний балл на metacritic.com – 74 из 100. В России игра вышла с душераздирающим подзаголовком «Твари из космоса».



А вот и несметные сокровища. Но принесут ли они нам радость?

Телекинез осуществляется при помощи мышки. Далее можно будет создавать камни прямо из воздуха!

ИГРА ОБЕЩАЕТ НЕВИДАННЫЙ ДЛЯ ПЛАТФОРМЕРОВ УРОВЕНЬ ИНТЕРАКТИВНОСТИ ОКРУЖЕНИЯ.

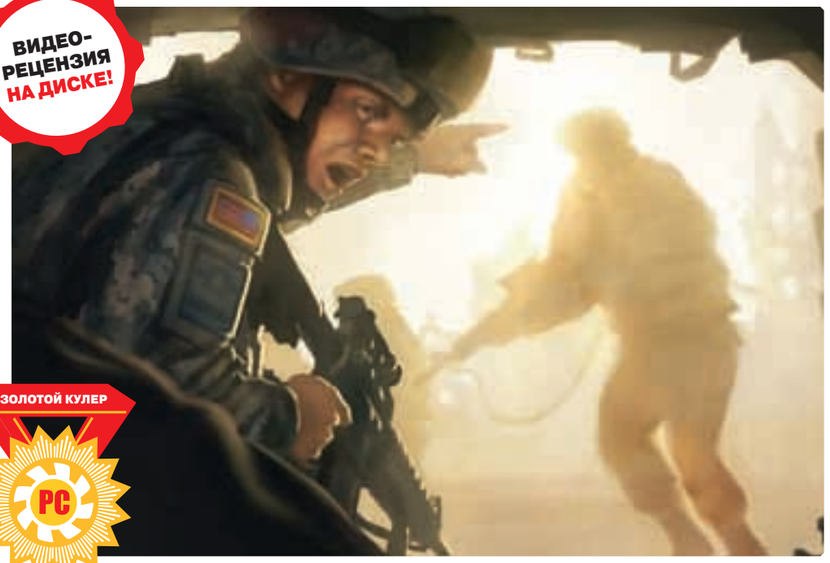
И правда, в игре есть разрушаемые объекты. Кстати, обрати внимание на… э-э-э… русскую локализацию.

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Tom Clancy's Rainbow Six 3, Global Operations

Автор: Олег Чеботарев

ФАКТЫ: **1** армия США | **2** противоборствующих отряда | **26** коммандос на карту

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

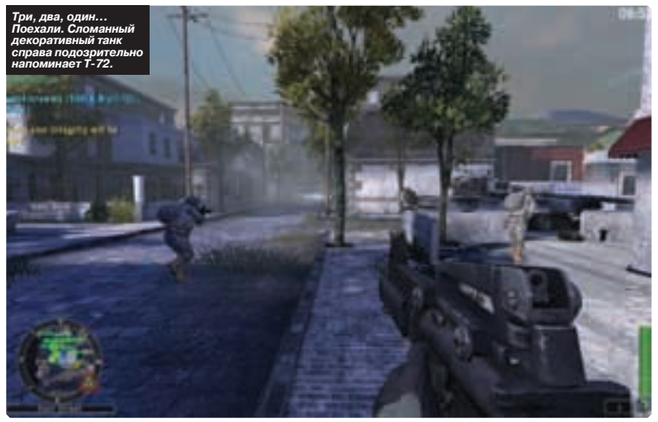
AMERICA'S ARMY 3

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКАЯ НАВОЛОЧКА

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: U.S. Army
РАЗРАБОТЧИК: U.S. Army
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2–26
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: americasarmy.com

Посреди поля, пахнущего душистым сеном, лежит человек с автоматической винтовкой. В его прицеле – окно пустынного на вид амбара; в амбаре – важный чемоданчик. Где-то вдали слышен игрушечный треск очередей; стая падальщиков медленно кружит высоко в полуденном небе. Внезапно в окне появляется темная фигура. Долгие мгновения человек нерешительно смотрит в ее невидимые глаза, затем фигура стреляет. Для 99 процентов новобранцев America's Army 3 (AA3) в этот момент заканчивается раз и навсегда.

Главная на сегодняшний день военно-тактическая игра Соединенных Штатов Америки шла к своей третьей версии долго и упорно. Самая первая America's Army увидела свет еще в 2002 году – в эпоху, когда Counter-Strike уже начала покрываться стариковскими морщинами, а сетевая общественность яростно бороздила единственную карту самой первой демки Battlefield 1942. Конкурирующий сериал Rainbow Six заглох в преддверии третьей части, гениальная Ghost Recon была не для всех, и на ниве тактических шутеров установилось временное затишье – полковник Кейси Вардински со своей командой кодеров промаршировал в игроиндустрию в самое правильное время. Первая America's Army получилось такой, какой никто не ожидал ее увидеть. Это была пропагандистская игра, сделанная безвестными агентами дяди Сэма на казенные деньги и свободно валяющаяся во всех углах интернета, – ничего подобного игроиндустрия тогда еще не знала. Широкая публика первое время предпочитала стоять вокруг новинки и осторожно тыкать в нее палками – укусит или нет? Оказалось, еще как укусит.



Три, два, один... Поехали. Сломанный декоративный танк справа подозрительно напоминает T-72.

О КОМПАНИИ

2000

Полковник американской армии Кейси Вардински решил атаковать умы потенциальных рекрутов новым способом – через компьютерные игры.

2002

Вышла игра America's Army – бесплатный тактический шутер, сделанный военными, на военные деньги и в военных же целях.

2009

America's Army перевели на Unreal Engine 3. Команда разработчиков демобилизована.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ 10.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

America's Army 3 похожа как минимум на профессиональный пейнтбольный матч – с грязью, адреналином и выбитыми коленками. Еще не армия, но уже близко.

Игра слишком часто икает, спотыкается и падает замертво. Впрочем, вечно это продолжаться не будет.

САМЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ, САМЫЙ КРАСИВЫЙ, САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ВООБЩЕ ЛУЧШИЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ ПЯТИ.

9.0

Наивных новобранцев игра встречала бумажной работой. По правилам в американскую армию надо записываться – и уж тут решительно неважно, настоящая она или на движке Unreal Warfare. По слухам, в первые часы после релиза под напором рекрутов начисто сгорел весь кластер серверов регистрации, и армейским техникам пришлось спешно заменять оборудование; операторы призывных пунктов дяди Сэма наверняка тоже полопались на месте – от зависти. Служить в America's Army пошел строевым шагом весь мир – сказались бесплатность и внешний лоск. Тот же самый мир, впрочем, через некоторое время из нее спешно сбежал, не выдержав суровой армейской жизни; остались самые усидчивые, умные и меткие – военная элита виртуальности; люди, умеющие за пять секунд разобрать и собрать трехмерную модель автомата.

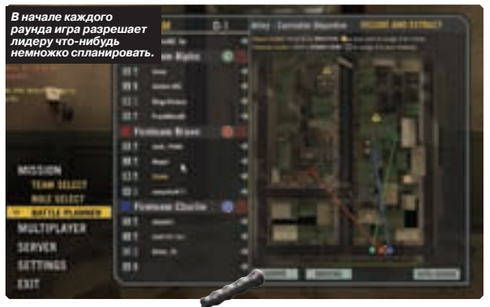
КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

AA3 – конечный продукт эволюции, собранный по линейке симулятор армейской жизни на движке Unreal 3. Структурно это все та же America's Army 2.8.4 (последняя версия, сделанная на движке Unreal 2.5), на деле же перед нами America's Army 2009 Full Army Experience, и ни словом меньше. Незначительная в общем-то модернизация визуальной части обернулась полным преображением – если раньше игра показывала армию глазами экскурсионного старшеклассника, которого привели на полигон и разрешили немножко пострелять по картону, то сейчас это уже как минимум военная кафедра (если, конечно, в США есть такое понятие); от начала и до конца не покидает ощущение, что назад пути нет и вот-вот приедет автобус с суровым сержантом-вербовщиком – падать лицом грязь в таких обстоятельствах решительно стыдно.

Впрочем, сама игра по вековой традиции иногда не прочь упасть лицом в грязь вместо нас. AA3 распространяется бесплатно через интернет. По неофициальной статистике, за первые сутки релиз скачали несколько десятков тысяч человек, однако мониторы населения серверов показывали смехотворные цифры – счетчик общего числа играющих замер на отметке в несколько сотен и никак не хотел двигаться с места. Причина выяснилась довольно скоро: AA3, казенная игра, сделанная руками лучших программистов самой современной армии в мире, падала замертво в главном меню на глазах у всего мира. Отдельным счастливчикам удавалось пробиться в тренировочную песочницу (ходьба, бег, стрельба по картонным болванчикам, захват условных кругов на бетоне, поджог какого-то дизеля) и даже посмотреть на злобных инструкторов, но и это заканчивалось – игра почему-то отказывалась сохранять результаты и скромную, но честно заработанную репутацию. Официальный форум AA3, кажется, на несколько часов стал самым густона-

Высовываться на улицу страшно даже на 20-метровой высоте и укрывшись за парапетом.

Коварный слепой поворот! Через секунду товарищи по команде случайно пристрелят друг друга.



В начале каждого раунда игра разрешает лидеру что-нибудь немножко спланировать.

Стрелять здесь можно в том числе вот так.

ЦИФРЫ

Любую игру можно разложить на алгебраические переменные и полностью описать языком математики. AA3 не исключение. В ее случае математической основой служит ролевая система.

1. Лояльность. Истинная преданность конституции, армии и духу солдатского товарищества. Начисляется за медицинскую и прочую помощь товарищам по команде, обеспечение огня прикрытия.
2. Долг. Командные обязательства перед товарищами. Начисляется за достижение целей.
3. Уважение. Признание среди товарищей, приложение максимальных усилий во всем и всегда. Начисляется за в меру успешное завершение раунда, когда победа невозможна.
4. Самоотверженность. Постановка интересов нации, армии и товарищей выше собственных. Начисляется за рискованные действия в интересах команды.
5. Целостность. Делать то, что правильно – и юридически, и морально. Начисляется за действия в рамках правил.
6. Доблесть. Готовность устоять перед лицом страха и опасности. Начисляется за успешное достижение целей, несмотря на низкий уровень здоровья.

Тут все позируют.

ОСТАЛИСЬ САМЫЕ УСИДЧИВЫЕ, УМНЫЕ И МЕТКИЕ – ВОЕННАЯ ЭЛИТА ВИРТУАЛЬНОСТИ; ЛЮДИ, УМЕЮЩИЕ ЗА ПЯТЬ СЕКУНД РАЗОБРАТЬ И СОБРАТЬ ТРЕХМЕРНУЮ МОДЕЛЬ АВТОМАТА.

Иногда игра превращается в фильм «Тонкая красная линия».

селенным местом в интернете; немногочисленные модераторы и представители техподдержки отвечали на все претензии словосочетанием «ждите патча», более-менее разумные игроки совету вняли и успокоились. Более-менее неразумные, напротив, побежали во все концы Сети брызгать слюной ярости и отстаивать в дискуссиях свое право на качество. Больше их никто не видел – ни в игре, ни на форуме; оставшиеся говорят, что оно и к лучшему.

БУДНИ КОММАНДОС

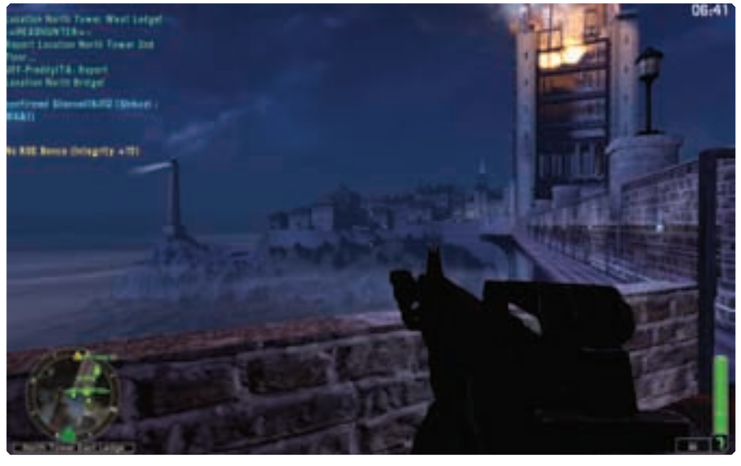
В AA3 приходят случайно и либо остаются здесь навсегда, либо уходят прочь после первой же смерти от шальной пули. Полдесятка карт (радикально разных, но почти идеально сбалансированных), несколько вариантов погоды (от солнечного полудня до туманной ночи), несколько видов оружия (обязательно сертифицированного – каждый второй бегает с карабином M4A1 или винтовкой M16A4, каждый пятый мечет гранаты, каждый десятый трясет пулеметом), знакомые по Global Operations или Rainbow Six режимы и… все. На первый взгляд AA3 – игра вопиюще маленькая. Но только на первый. Главная и, кажется, уникальная характерная черта сериала – плохих здесь нет вообще. По обе стороны фронта – американские военные, но с глазами у них что-то не то: для игрока бойцы вражеской команды выглядят как бритые наголо наемники, которые говорят на славянском кокни, стреляют в спину и, конечно же, должны умереть. Что характерно, враги думают о тебе примерно то же самое. Отсюда полное отсутствие различий между сторонами и, как следствие, идентичность тактической структуры отряда. Заправляет всем командир (игрок с самой быстрой реакцией – чтобы успел занять место первым), дюжина рядовых делится на три огневые команды: Альфа, Браво, Чарли (в каждой – локальный лидер, стрелок, гренадер и пулеметчик/снайпер). Если командирское место занял не совсем полный идиот, то перед началом миссии каждая из команд получает свою собственную цель – убить VIP или, например, стащить из того самого амбара важный чемоданчик, пока коллеги отвлекают охрану. Дальше начинается чистая импровизация: смерть может настичь любого и с непредсказуемой стороны, поэтому солдаты (а здесь только солдаты, все игроки остались в Counter-Strike и Call of Duty 4) ведут себя именно так, как и должны: ходят гуськом, слушают командира и никогда не выходят на открытое место; всем понятно, что в данном конкретном случае один в поле ни на минуту не воин и благополучие отряда весит гораздо больше, чем трупик одного локального джона рэмбо.

ЯНКИ-ДУДЛЬ

Здесь никто не шутит. Здесь суровые шведы и норвежцы переговариваются через микрофон на ломаном английском голосами пожилых блэк-металлистов. Здесь командир, прежде чем ворваться в здание, лепит из огневой команды замысловатую тактическую комбинацию, в которой первый солдат бросает за дверь ослепляющую гранату, а последний – ликвидирует спрятавшегося в туалете боевика тремя этажами выше. Здесь не доверяют глазам и стреляют на звук в робкой надежде, что по ту сторону прицела чужой, а не свой. Здесь не бросают раненых и не шатаются по карте в героическом одиночестве. Здесь штукатурка взрывается от пуль именно с таким звуком, который ты ожидаешь услышать. Здесь каждый командир, руководящий отрядом дольше пяти минут, – гений, а вражеский командир – всегда гений вдвойне. Здесь никто не играет в игры. Элементы репутации и прочие реверансы в сторону RPG – всего лишь средство отсеять ненужных дяде Сэму людей – тех, кто знает, как переложить оружие из левой руки в правую в Counter-Strike, но никогда не возьмет в руки настоящий автомат. Система работает: в игре остались самые умные и выносливые, которым, вполне возможно, рано или поздно надоест гонять лысых никобеличей по виртуальной Червении и захочется куда-нибудь в Иран. Впрочем, нам кадровые вопросы американской армии по понятным причинам до известного места, а для людей по ту сторону Западного полушария AA3 не более чем предельно искренний тактический шутер на грани реальности. СМИ под названием America's Army 3 вещает только для тех, кому звездно-полосатая служба кажется реальной перспективой. Единственное, о чем стоит беспокоиться всем этим сегодняшним виртуальным гренадерам, стрелкам и снайперам, – чтобы средство массовой информации на деле не оказалось вдруг средством массовой дезинформации. Чем дьявол не шутит. ■

В большинстве опасных ситуаций стрелять приходится по вспышкам и на звук, острота зрения и диагональ монитора роли не играют.

Локация «Мост» инфернальна до мурашек.



КОДЕКС ВОЙНЫ

За свою семилетнюю историю America's Army уже успела сформировать вокруг себя сообщество суровых адептов. Найти старожилов невозможно, если заходить в игру на пять минут в месяц; хорошие игроки обитают на закрытых серверах в глубинах интернета и лишь изредка посещают публичные песочницы, чтобы разогнать молодежь по углам; они могут дать рекомендации и даже, если повезет, показать место, где обитают акулы. Среди таких игроков давно устоялся негласный закон чести, который важно знать вновь прибывшим. Постулаты просты и логичны:

– не лезть в командиры, если не уверен в своих силах;
– сначала думать, затем стрелять;
– не бросать раненых, за исключением случаев, когда забота о товарище может привести к краху всей миссии;
– знать свою роль в команде;
– уважать командира;
– не спамить радиоэфир;
– не лезть на рожон;
– еще раз не лезть на рожон.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.5GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Билл Мюррей и Дэн Эйкройд – живые, настоящие охотники!
ПОХОЖЕ НА: оригинальную кинодилогию

Автор: Сергей Думаков

ФАКТЫ: **4** вида протонного оружия | **1** классический призрако-мобиль «Экто-1» | **1** зефирный человечек

РЕЦЕНЗИЯ

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

ЖАНР: Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РАЗРАБОТЧИК: Terminal Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.ghostbusters-game.com

Середина 80-х! Весь мир похож на улыбающуюся ромашку: в моде диско, комедии Мела Брукса (Mel Brooks) и дышащий на ладан Советский Союз. Нефть и экономики развитых стран дорожают с каждым днем – и оттого кажется, что вся Вселенная превратилась в огромную радугу. Все действительно шло слишком хорошо: до 11 сентября оставалось еще долгих 17 лет, Майкл Джексон (Michael Jackson) с экрана телевизора гневно отзывался о Билли Джин (Billie Jean), а Дэвид Кэррадайн (David Carradine) на соседнем канале учил молодежь азам кунг-фу. Все было настолько замечательно, что люди опять начали верить в науку! В конце концов, именно наука подарила людям дешевые овощи, доступную пластическую хирургию и видеомагнитофон… Так почему бы в нее не верить? Все войны кончились; коммунисты уничтожили и себя, и свой ядерный потенциал… Разве наука не может теперь полностью переключиться на мирные нужды? Конечно, может. Кто его знает, возможно, когда-нибудь эти умники смогут даже охотиться на привидения!

ВЗГЛЯД С ЭКРАНА

Все это – фильм 1984 года Ghostbusters, научно-фантастическая комедия о том, как призраки с воем разбегаются при одном виде парапсихологов с протонными пушками за спиной. Парапсихологов зовут Питер Вэнкман, Рэй Штанц, Уинстон Зедмур и Иган Шпенглер. Они зарабатывают на жизнь охотой на привидения. Главным испытанием для парней становится древний дух, вселившийся в зефирного человечка (человечек вырос до размеров Годзиллы и устроил инфернальный променад по главным проспектам Манхэттена).
Удивительное дело: в одном абзаце уместилась история целого поколения! И протонные лучи, и ловушки для призраков, и ручное привидение Лизун (именем которого потом стали называть ки-

Интересно, что слабых противников в игре нет: против пары этих огненных горгулий одному не выстоять.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Великолепная графика, узнаваемые герои, забавная история и непередаваемое ощущение постоянного праздника.

Вырезанный мультиплеер. Плюс ко всему игра чрезвычайно требовательна к «железу» – взгляни на рекомендуемую конфигурацию!

ЛУЧШЕГО ВОЗВРАЩЕНИЯ «ОХОТНИКОВ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ» НЕЛЬЗЯ БЫЛО И ПРИДУМАТЬ.

8.0

тайские резиновые шарики, похожие на кусок желе, – если их бросить в стену, на обоях остается большущее жирное пятно), и семь видеоигр для 11 различных платформ. Уместилась ли эта история в восьмой игре – анонсированной, отмененной и все же выпущенной в продажу? Не слишком ли изменился мир за все это время, не слишком ли сильно изменились мы – вздрагивающие при словах «наука» и «генетика»?.. Да и было ли все это на самом деле? Возможно, те радужные дни нам только привиделись?

ВЗРЫВ ИЗ ПРОШЛОГО

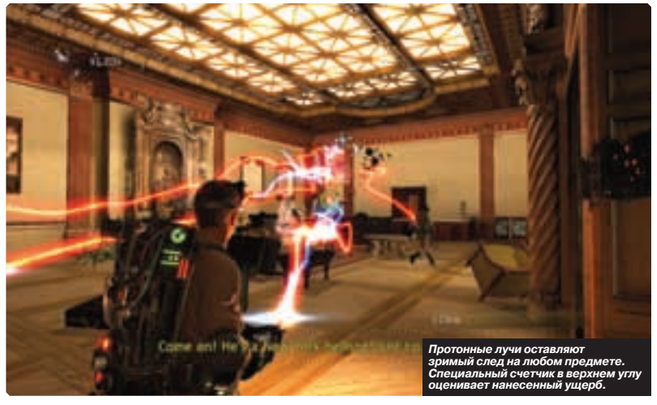
Но с первых же секунд Ghostbusters: The Video Game становится ясно: было, не привиделось, не изменились. Стоит только появиться в кадре лицу Дэна Эйкройда (Dan Aykroyd) – и словно не было этих лет: дайте сюда пушку и призраков, кое-кому пора баиньки. А уж когда на улицу выскакивает стремительная «Экто-1» и раздаются первые аккорды почти выигравшей «Оскара» титульной песни, четко понимаешь: от тебя больше ничего не зависит. Ты снова там, рядом с Джексоном, Кэррадайном и добрыми учеными, таскающими за плечами портативные ядерные реакторы.
Эйкройд, написавший и самих «Охотников», и продолжение, и сценарий игры, кажется, не видит разницы между электронным развлечением и кинофильмом. Все те же ракурсы, все то же доминирование формы над содержанием, все те же блистательные диалоги и яркие, сочные персонажи: девушка на телефоне («Нет, мы не можем призвать дух вашего дедушки и узнать код к фамильному сейфу»), дворецкий в отеле («Что вы! Какие призраки, банкет начнется через полчаса!»), новичок в команде… За новичка, разумеется, отдуваемся мы. Согласно официальным должностным обязанностям нам предстоит «ковыряться в экспериментальном научном оборудовании, способном вызвать случайную телепортацию в Нью-Джерси», однако уже через 15 минут после приема на работу выясняется, что в городе стряслось что-то ужасное, и общение с экспериментальным оборудованием придется на некоторое время отложить.

ОЩУЩЕНИЯ УДИВИТЕЛЬНЫЕ: ТОТ, КТО НЕ ИЗОБРАЖАЛ «ОХОТНИКОВ» В НЕЖНОМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ, НАВЕРНОЕ, И НЕ ПОЙМЕТ.

СПЛОШНАЯ ЛИНИЯ

Деления на миссии игра не предусматривает – и это хорошо. Несмотря на сложный и запутанный пролог (с первого раза разобраться в амуниции и ее особенностях не очень-то легко), оторваться от происходящего на экране решительно не выходит: по-домашнему уютное вступление незаметно перетекает в обучающую миссию – которая, на-

Канделябры! Одни из самых мерзких противников, даром что встречаются в самом начале.



Протонные лучи оставляют зримый след на любом предмете. Специальный счетчик в верхнем углу оценивает нанесенный ущерб.

Призраки сопротивляются так сильно, что в какой-то момент их даже становится жаль.

чавшись в родном подвале, заканчивается разрушенным музеем и тем самым зефирным человечком ростом со статую Свободы. Пять минут назад тебя звали кадетом, а сейчас просят разобрать завал из машин и перестрелять наконец этих мерзких демонов-прихлебателей; происходящее на экране не просто впечатляет – завораживает. По улицам летают комоды, холодильники и автомобили, ночное небо рассекают протонные лучи, кто-то засовывает свежепойманного призрака в ловушку. От одной мысли, что всего этого мы могли не увидеть из-за каких-то корпоративных дрязг, становится плохо.

Мечте не сбыться: порулить не дадут. Кадет слишком юн и неопытен.

ВОПРОСЫ ФОРМАТА

Формально перед нами командный экшен. Сюжетная кривая то и дело разбивает неутомимую четверку, но без напарников наш безымянный кадет остается крайне редко. Напарник и укажет путь, и поможет утихомирить очередного демона, и поставит оживляющий укол, если силы все же иссякли. Командное взаимодействие вообще проработано на отлично: если не объединять усилия, даже самый хилый кусок эктоплазмы может оказаться не по зубам – это предполагает сама техника отлова! А она такова. У призрака есть некая «шкала жизни», которую нужно снижать выстрелами протонной пушки. Как только будет достигнут определенный уровень, призрак окажется пойман в энергетический кокон, после чего его необходимо пару раз приложить о стену или любой другой твердый предмет. Когда призрак потеряет последнюю волю к сопротивлению, можно выбрасывать ловушку и «заводить» (натуральным образом, руками) в нее нарушителя. Только вот в чем беда: призраки могут игнорировать препятствия, охотники – нет. И удерживать лучом существо, которое способно пролететь сквозь стену или нырнуть под пол, дело неблагодарное... Тут и нужна помощь партнеров: если атаковать нечисть с разных сторон и грамотно перекрывать ей пути отступления, шансов у призрака становится значительно меньше. Ощущения удивительные: тот, кто не изображал «Охотников» в нежном школьном возрасте, наверное, и не поймет. То есть ощущения такие, словно у тебя в руках действительно экспериментальное научное оружие, и ты сам, собственными пальцами спускаешь курок и пытаешься удержать своенравного каспера на месте. Чувство личного присутствия, чувство реальности – оно потрясающее: привидения упираются и отчаянно верещат, а когда энергетическая ловушка скользит по полу, правая рука непроизвольно скользит следом. Как говорила одна говорящая конфета, они настоящие! Никаких сомнений.

О КОМПАНИИ

1994 Выходцами из Microsoft и Mallard Software основана студия Terminal Reality.

2002 Студия выпускает первую игру из сериала Bloodrayne.

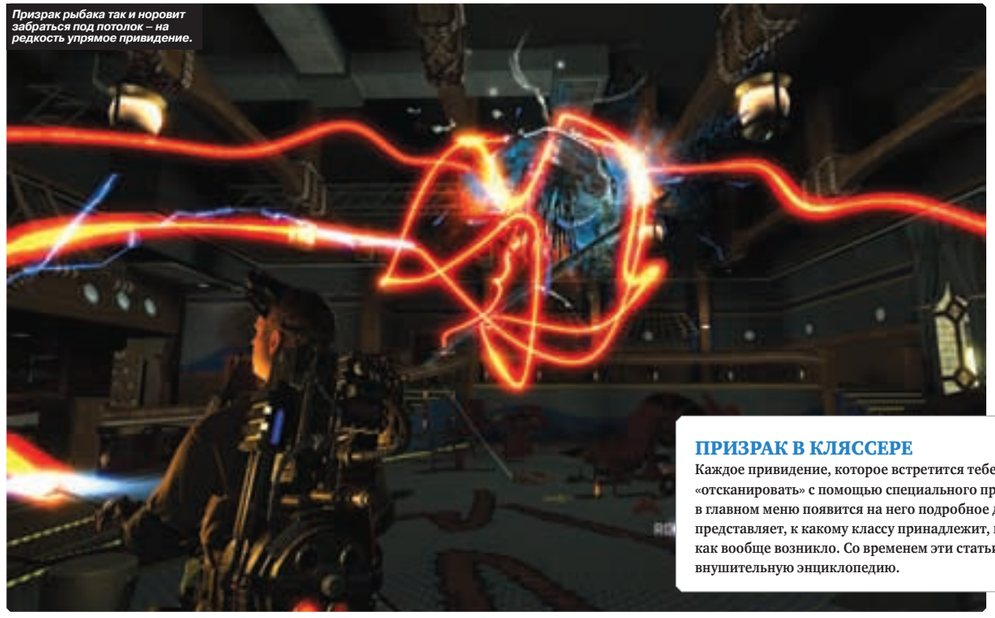
2009 Выходит Ghostbusters: The Video Game.

Ах этот датчик! 15 лет назад мы клеили точно такой же из картонных коробок.

СДЕЛАЕМ ЭТО ПО-ХОРОШЕМУ

И все же самое главное в том, что Ghostbusters – это удивительно светлая и добрая игра. Со всеми ее разновидностями протонного оружия (одно из которых стреляет очищающей слизью), с разбросанными по локациям коллекционными предметами-артефактами (вроде Красного телефона смерти), с трогательным отсутствием любого намека на кровь и насилие... Здесь вообще очень много солнечного детства – и, как и в детстве, самое интересное происходит в библиотеке. Там, кстати, можно сфотографировать призрак убитой библиотекарши, сразиться с летающими энциклопедиями, спуститься в древние катакомбы и прошвырнуться по иным измерениям – все с той же легкостью и полуулыбкой, характерной для серии: заработанные аннигиляцией потустороннего доллары надлежит тратить на улучшение техники тут же, в меню паузы. Даже единственная серьезная претензия к игре родом оттуда же, из эпохи живого Джексона и подмигивающих видеомагнитофонов: она слишком коротка, словно функция сохранения еще не изобретена, и шесть часов чистого времени – это предел. Так что, пожалуйста, купи эту игру: во-первых, она того стоит; во-вторых, твой мир станет чуточку ярче... Ну а в-третьих, полученной от продаж прибыли, возможно, Эйкройду хватит на третий фильм. Было бы неплохо, честное слово.

Индикаторы указывают на товарищей по команде – лучше держаться поближе друг к другу, выше шанс получить помощь.


Призрак рыбака так и норовит забраться под потолок – на редкость упрямое привидение.

ПРИЗРАК В КЛЯССЕРЕ

Каждое привидение, которое встретится тебе на пути, можно «отсканировать» с помощью специального прибора – после чего в главном меню появится на него подробное досье. Что собой представляет, к какому классу принадлежит, к чему уязвимо и как вообще возникло. Со временем эти статьи складываются во внушительную энциклопедию.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Spider-Man: Web of Shadows, Assassin's Creed

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

PROTOTYPE

ИЗОБРАЖАЯ ЖЕРТВУ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Radical Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.prototypegame.com

Prototype похожа на кошмарный сон марвеловского суперзлодея. Вместо того чтобы планировать захват мира и наслаждаться сверхспособностями, приходится не только спасаться от армии США, которая объявила на нас масштабную охоту (с использованием танков, вертолетов и генетически модифицированных спецназовцев), но и элементарно пожирать людей и прочих приравненных к ним существ. Делать это нужно для восстановления здоровья и потерянной памяти – у бывшего ученого Алекса Мерсера амнезия и он большего всего на свете хочет понять, кто или что он такое. Любой ценой.

О КОМПАНИИ

1991 В канадском городе Ванкувере основана студия Radical Entertainment.

2005 На консолях прошлого поколения выходит The Incredible Hulk: Ultimate Destruction.

2009 После нескольких задержек и смены издателя наконец-то на прилавках появляется.

Параллели с Marvel не случайны: игра отчетливо напоминает недавнюю Spider-Man: Web of Shadows и вообще все игры про Человека-паука, причем с точки зрения как геймплея, так и некоторых общих идей (людей для восстановления здоровья уже пожирал Веном, а большинство способностей главного героя скопированы с Карнеджа – одного из врагов Спайдермена). Впрочем, все эти способности стоит немедленно умножить на десять – не все они действительно полезны, но все без исключения эффектны. Благодаря некоему вирусу Алекс обладает нечеловеческой силой и способностью изменять свое тело – может отращивать жуткие когти, как у Росомахи, или пудовые кулаки, которыми удобно крушить вражескую технику. Можно создавать «из себя» щит, хлыст, огромное двухстороннее лезвие или даже покрываться хитиновой броней. И это мы уже молчим про сотни блоков, перекатов, отскоков, апперкотов, ударов ногой в прыжке, захватов… Все достижения массовой культуры комиксов смешаны в Prototype, как в миксере, и выплеснуты в город, заполненный толпами людей, зомби и военных. Получите: кровь, оторванные конечности и теорию заговора.

18 ДНЕЙ СПУСТЯ

В самом начале нам дают десять минут на то, чтобы почувствовать все прелести игры, и это самые сумасшедшие и неоднозначные впечатления. Мы крушим танки и вертолеты, каких-то солдат, пробуем разные способности и немного привыкаем к управлению, когда все вдруг заканчивается и счастье отбирают. Главный герой приходит в себя в морге, до смерти напугав проводивших вскрытие ученых (которых для профилактики убивают спецслужбы, они же пытаются расстрелять Алекса, но тщетно), выпускает на свободу ужасный вирус (привет, Resident Evil!) и отправляется на поиски ответов – узнать, что с ним случилось и кто за все это должен понести наказание. Для восстановления памяти нужно «поглощать» специально отмеченных людей – тогда ты увидишь один из 400 сумбурных видеороликов (да-да, мы уже поняли, что во всем виноваты спецслужбы, что вирус называется Black

ФАКТЫ: **10** часов геймплея – без учета дополнительных миссий | **4** орудия убийства, вырастающие из рук главного героя

Местный аналог Таймс-сквер выглядит не слишком убедительно.

Light и что эксперимент уже выходил из-под контроля в 1969 году в штате Айдахо). Кроме того, герой может заимствовать внешность последнего съеденного человека – можно таким образом перевоплощаться в военного и скрываться от преследования или проходить на соответствующие базы. Если съесть пилота, Алекс научится управлять танком или вертолетом – единственными доступными в игре транспортными средствами. На этом, к сожалению, польза от перевоплощений заканчивается, а ведь, казалось бы, такой простор для идей!

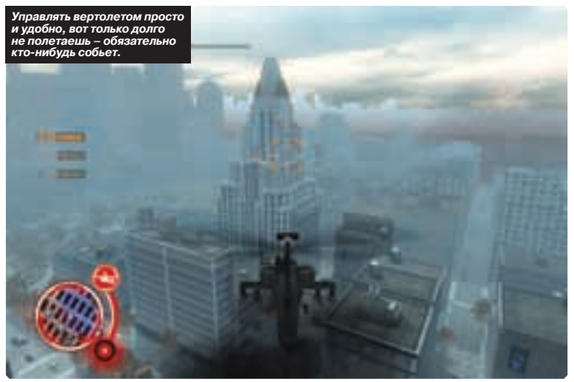
ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ КАННИБАЛИЗМ

Для продвижения по сюжету и получения драгоценных очков опыта (которые, разумеется, открывают новые способности) предлагаются миссии – обязательные и дополнительные. Дополнительные делятся на четыре основных типа: «пропрыгай по чекпойнтам на время», «убей 100 военных на время», «сожри пять информаторов на время» и – сюрприз! – «убей 500 зомби… тоже на время». Опыта в награду дают ничтожно мало, поэтому их можно смело игнорировать и отправляться в другой конец города за желтой звездочкой основного задания. Сам процесс перемещения организован очень интересно: Алекс умеет бегать по вертикальным поверхностям, нечеловечески высоко прыгать и даже недолго парить в воздухе, раскинув руки. Назвать это паркуром язык не поворачивается, но вполне себе такой симулятор бейс-джампинга без парашюта. С той лишь условностью, что от падения с километровой высоты больно будет только асфальту. Основные миссии предваряются короткой и пугающе однообразной сценкой на движке: Алекс приходит на конспиративную квартиру старого знакомого(-ой) и получает не слишком оригинальное задание. Взорвать, уничтожить, догнать, сожрать, вспомнить. В разных последовательностях, но с неизменным постоянством разработчики тасуют скромный набор развлечений: толпы военных, танки, вертолеты и два с половиной типа зомби. Четыре, пусть и не самых оригинальных, босса – невиданная щедрость за десять ча-

Карта Манхэттена поделена на зоны влияния. Красные – зомби. Синие – военные.

ВСЕ ДОСТИЖЕНИЯ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ КОМИКСОВ СМЕШАНЫ В PROTOTYPE, КАК В МИКСЕРЕ, И ВЫПЛЕСНУТЫ В ГОРОД, ЗАПОЛНЕННЫЙ ТОЛПАМИ ЛЮДЕЙ, ЗОМБИ И ВОЕННЫХ.

Парить над городом, раскинув руки, – одно из самых увлекательных занятий в игре.



Управлять вертолетом просто и удобно, вот только долго не полетаешь – обязательно кто-нибудь собьет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

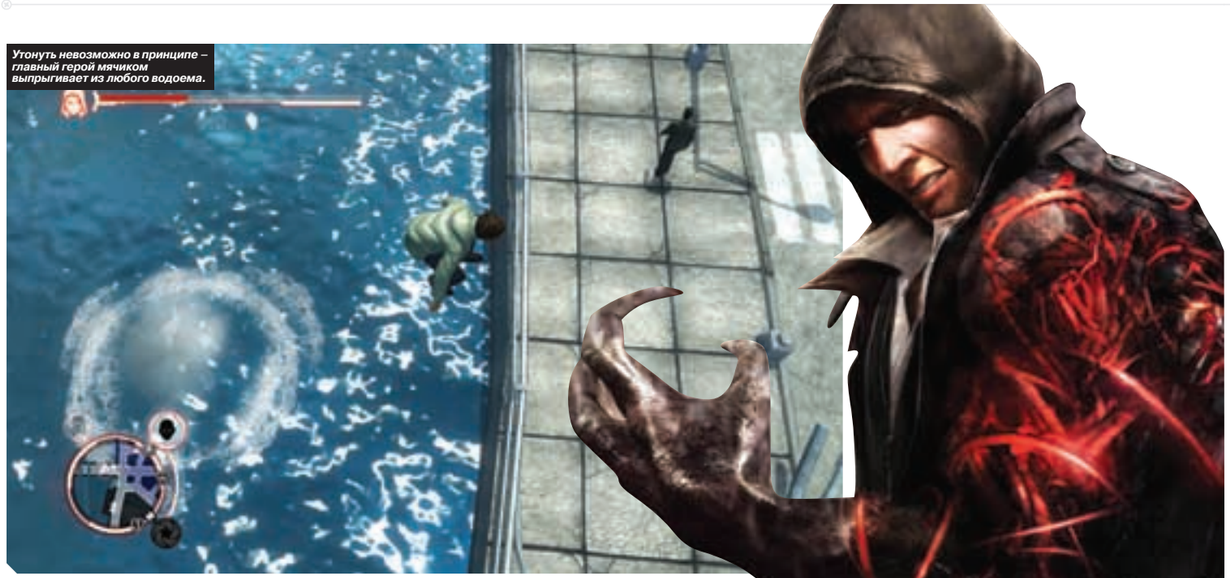
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

+ Тысячи способов почувствовать себя всесильным супергероем из комиксов; удобное управление и здорово сделанный паркур. Сюжет скорее есть, чем нет.

– Недостаточная проработанность и внимание к деталям, бедное техническое исполнение, не лучшие решения игрового дизайна. Даже сверхспособности могут наскучить.

УСТАРЕВШАЯ НА ВИД И НЕПРОДУМАННАЯ ВНУТРИ, НО ВСЕ-ТАКИ УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА С ПОТРЯСАЮЩИМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ.

7.5


Утонуть невозможно в принципе – главный герой мячиком выпрыгивает из любого водоема.

сов прохождения. Другое дело, что все миссии можно проходить по-разному, пользуясь любимыми способностями и разными тактиками – от стелса до лобовой атаки. Военные постоянно изобретают новые средства для обнаружения Алекса и борьбы с ним. Вопросы накапливаются. Трупы тоже.

НАЛИЦО УЖАСНАЯ, ЗЛОБНАЯ ВНУТРИ

Проблема Prototype в том, что, помимо прохождения сюжетной линии, здесь просто нечем заняться: город полностью статичен и выглядит очень блекло. Пожирать случайно генерируемых людей для просмотра очередного видеоролика сомнительное удовольствие, разве что заполнится очередной слот в специальной «Паутине интриг», вынесенной в отдельное меню. Есть специальные сферы подсказок и опыта, спрятанные по городу в разных местах, но их практически невозможно найти по причине ужасной дальности прорисовки. Вообще, графика – одна из самых слабых черт игры и выглядит гостьей с PlayStation 2. Видно, что разработчикам пришлось пожертвовать детализацией для отрисовки огромных толп людей. Неплохо смотрится только Алекс, у которого все движения хорошо анимированы, а спецудары выглядят очень эффектно.

Prototype ценна прежде всего возможностью почувствовать себя настоящим супергероем (или даже скорее суперзлодеем, учитывая тысячи литров пролитой крови и тонны оторванных конечностей). Расслабиться после напряженного дня. Взорвать пару танков и сбить вертолет броском машины. Сожрать огромного зомби-охотника и запустить Devastator – самую разрушительную атаку, во время которой главный герой взрывается тысячей смертельных щупальцев. С этим игра справляется на отлично, со всем остальным, увы, лишь на удовлетворительно. ■

В процессе вскрытия танка можно очень некстати получить ракетой по лицу и отлететь далеко в воздух.

НАЗАД В КОМИКСЫ

По мотивам Prototype будет выпущен не только соответствующий комикс (созданием занимается не абы кто, а компания DC Comics), но также и фигурки – одну из них можно наблюдать на картинке.

По улицам прототайповского Нью-Йорка ездит чудовищное количество одинаковых оранжевых такси.

Защитный костюм живо напоминает нам игру Dark Sector. Привет, Digital Extremes!

MAXIMUM CARNAGE

Мы выбрали восемь самых эффективных сверхспособностей в Prototype.

Когти

Самый первый «подарок» от вируса, заразившего главного героя, – возможность отращивать огромные когти, эффективные в ближнем бою с зараженными и военными. При длительном нажатии на «сильный удар» можно атаковать дистанционно вырастающими из-под земли шипами.

Кулаки

Огромными кулаками очень удобно крушить военную технику и сеять панику в рядах противников – их будет отбрасывать ударная волна.

Хлыст

Одно из самых эффективных орудий дальнего и среднего радиуса поражения. После небольшого апгрейда хлыстом можно будет цепляться за вертолеты и экспроприировать их у военных прямо в воздухе.

Меч

Обоюдоострое лезвие чертовски эффективно в ближнем бою, а после дополнительной прокачки появляется еще и совершенно убийственный удар в прыжке.

Щит

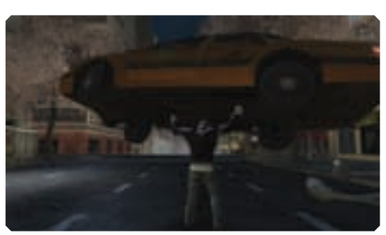
Первое доступное средство защиты. Можно комбинировать почти с любым оружием, немного сокращает урон от повреждений.

Защитный костюм

Значительно сокращает наносимый Алексу урон. Правда, делает это за счет мобильности. В костюме нельзя парить в воздухе, дальность прыжка сильно ограничена.

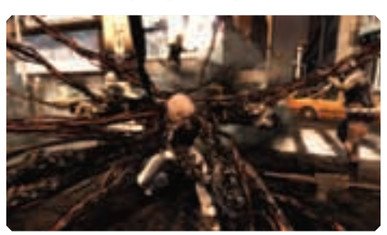
Мускульная масса

Кардинально увеличивает урон, наносимый бросками предметов. Если улучшить эту способность, Алекс научится хватать машины на бегу и бросать их в прыжке.



Опустошитель

Самая мощная атака, доступна только при максимальном или минимальном здоровье, когда индикатор мигает синим. Представлена в виде вот такого взрыва (см. картинку), а также вырастающих из-под земли шипов, которые пронзают врагов.



ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Властелин. Единственный и неповторимый
ПОХОЖЕ НА: Overlord, Overlord: Raising Hell, Sacrifice

Автор: Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

OVERLORD 2

ЗЛО ОСТАЕТСЯ НЕИЗМЕННЫМ

ЖАНР: Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
РАЗРАБОТЧИК: Triumph Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.overlordgame.com

Быть злым – хорошо. В этом мы убедились еще в Dungeon Keeper. И когда была объявлена Overlord, вроде бы вот оно, счастье! Игра оказалась отличной, но с шедевром Bullfrog у нее было мало общего – разве что возможность наказать силы добра. По механике же она похожа на Sacrifice – ты непосредственно управляешь главным персонажем, посылаешь в бой подданных. Собственно, во второй части ничего не изменилось.

Побывать в шкуре темного повелителя весело. Сельские жители в ужасе разбегаются при одном твоем виде, имперские солдаты ломают о твою броню копья и мечи, благородные дамы с радостью перебираются к тебе в обитель на ПМЖ, а рядовые миньоны просто боготворят. Махнешь рукой – и орава взбалмошных чертенят несется вперед, круша корзины, ящики, домишки и подвернувшихся под когтистые лапки врагов. Противники насилия могут спать спокойно – серьезным кровопролитием здесь и не пахнет, а расправа миньонов над противниками вызывает не отвращение, а смех. Чертики весело носятся вокруг повелителя, принося ему ценности, и комично прыгают, держа в руках подобранные вещи, которые тут же напяливают на себя. Найденная экипировка отображается на «армии» и увеличивает боевую эффективность войска. Выглядят же миньоны при этом презабавно – то натянут на себя крохотные гномьи колпачки или шапочки с бубенчиками, то облепят головы снегом, растерзав очередного снеговика. Начав свой поход с коричневыми чертенятами – самыми крепкими и сильными бойцами, со временем ты найдешь и другие, уже знакомые по первой части племена. Красные миньоны невосприимчивы к огню, умеют тушить пламя и метать в противника огненные шары. Зеленые не боятся яда, способны прятаться от врагов и нападать со спины, хотя в честном бою гораздо хуже коричневых. Синие – самые слабые бойцы, зато умеют воскрешать падших чертенят и не боятся воды. Этим они значительно отличаются от других типов миньонов, поскольку коричневые, красные и зеленые моментально идут ко дну. Впервые в Overlord 2 появились ездовые животные. Коричневые ладят с волками, позволяющими миньонам перепрыгивать через небольшие пропасти. Зеленые умеют седлать пауков и ползать по стенам (но только если на них есть паутина). Красные предпочитают саламандр, которые могут свернуться в клубок и влететь в толпу врага. Синих чертенят животными друзьями обделили, зато у них есть еще одна уникальная способность – они умеют проходить сквозь врагов. Умело используя способности своих подчиненных, ты и наведешь кругом беспорядок.

О КОМПАНИИ

1999
Основанная в 1997 году голландская компания Triumph Studios заканчивает разработку первого проекта – пошаговой стратегии Age of Wonders. Кстати, в Европе ее издала компания Epic, тогда еще Epic Megagames.

2002
Triumph продолжает развивать тему стратегий – выходит Age of Wonders 2. Еще через год, в 2003-м, компания заканчивает работу над продолжением Age of Wonders: Shadow Magic.

2007
Первый проект голландцев в новом жанре не ударил лицом в грязь: Overlord получает высокие оценки игроков и критиков. А через полгода выходит Raising Hell – дополнение для оригинальной игры.

ФАКТЫ: **1** Властелин, страшный и ужасный | **4** типа миньонов, обаятельных и дурашливых | **3** госпожи, женственных и домовитых

Коричневый чертик наблюдает за юным властителем: «Пожалуй, этот парень нам подходит!»

ТЮЛЕНИ – НЕ ТОЛЬКО ЦЕННЫЙ МЕХ

Разработка небольших флеш-игр для продвижения основного проекта – известный и совершенно стандартный в наше время прием. При этом «Зашиби тюленя» (Whack-a-seal), созданная специально для Planet Overlord (overlord.ign.com), несколько выделяется среди других рекламных игр. Процесс раздачи шишек млекопитающим сопровождается забавными комментариями, и тебе даже объясняют, почему тюленей нужно наказать – они съедают более миллиона беззащитных рыбешек в год! Несколько типов оружия, разные варианты тюленей и таблица рекордов – вполне достаточно, чтобы скоротать энное количество минут.

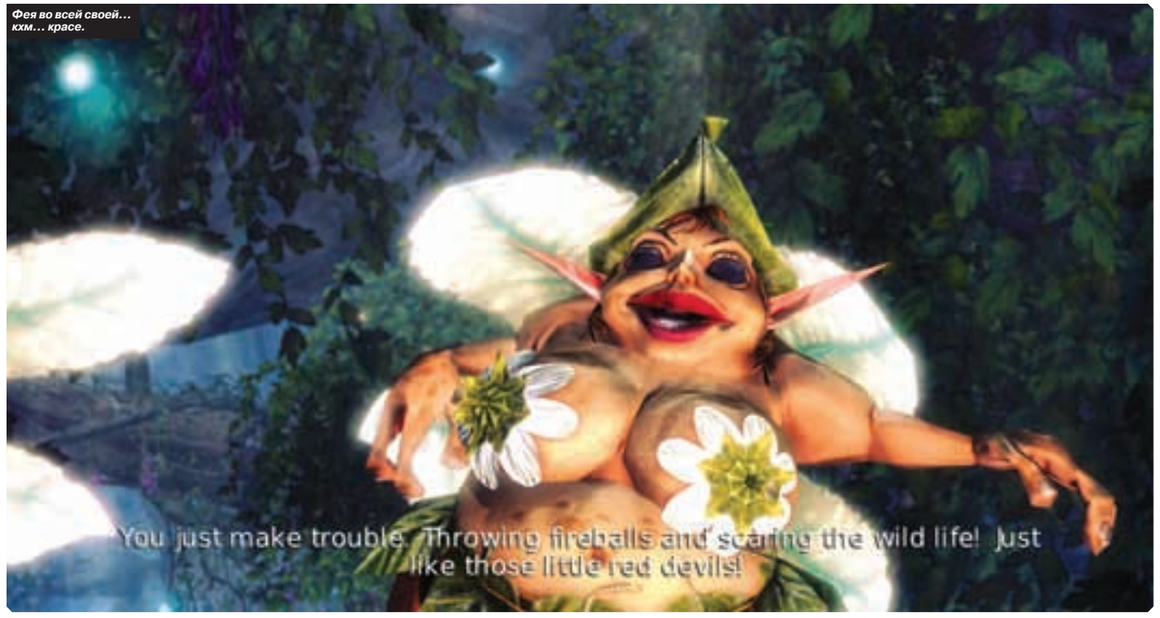
ВПЕРЕД, В ТЕМНОЕ БУДУЩЕЕ

История Overlord 2, как и фабула оригинальной игры, вышла из-под пера Рианны Пратчетт (Rhianna Pratchett) – дочери известного британского писателя Терри Пратчетта (Terry Pratchett). Хронология событий как таковая особого интереса не вызывает, зато персонажи удались на все сто. Эльфы-хиппи, готовые сложить головы за защиту дикой природы, феи и русалки с четвертой степенью ожирения, чукчеподобные охотники и писклявые гномы размером чуть больше таракана… В каждом из них прослеживается образ современного человека (не иначе влияние работ отца), что только добавляет игре комизма. Это «фэнтези наоборот» (вспомним ожесточенных хоббитов из первой части) отлично подходит для мира игры, но почувствовать себя по-настоящему злым не получится никоим образом. Здесь на всем лежит печать несерьезности, и, уничтожая легионы империи, ты не раз задумаешься, кто причинил людям больше зла – их император или темный властитель. Несмотря на это, выбор предстоит делать постоянно, хотя по большому счету все сводится к простому «убить или поработать». Поступки определяют и путь развития властителя – разрушение или покорение. Наглядный пример выбора – колдовство властителя, которое позволяет подчинить или уничтожить цель. Результат зависит только от длительности применения заклинания.

Вообще, несмотря на свое происхождение, наш антигерой не слишком склонен использовать магию, он больше полагается на свой клинок или верных миньонов. Например, ты можешь временно усилить чертенка с помощью одного из заклина-

ВЫБОР ПРЕДСТОИТ ДЕЛАТЬ ПОСТОЯННО, ХОТЯ ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ ВСЕ СВОДИТСЯ К ПРОСТОМУ «УБИТЬ ИЛИ ПОРАБОТИТЬ».

Возможность вселиться в миньона и повести его собратьев в бой – это, наверное, самая интересная фишка игры.



Фея во всей своей… кхм… красе.

«ЗЛО, КОТОРОЕ ТВОРЯТ ЛЮДИ, НЕ СРАВНИТСЯ СО ЗЛОМ, КОТОРОЕ ТВОРИМ МЫ»

СОВЕТ С ЭКРАНА ЗАГРУЗКИ ИГРЫ

ний, но оно же позволяет убить подданного, тем самым восстанавливая здоровье владыки и окружая его временным щитом. Также в игре появилась возможность вселиться в одного из миньонов и повести армию в бой в его облике. Однако подобную фишку можно провернуть только по воле сюжета, и пьедестал, позволяющий временно контролировать чертенка, встречается лишь в тех местах, где самому владыке пройти не удастся. Один из таких моментов даже превратился в стелс-операцию со спасением гнезда зеленых миньонов из крепости империи. Хотя геймплей и разбавляется интересными событиями и задачками, в целом он довольно однообразен, и тебе нередко придется бегать по уже зачищенным локациям, чтобы попасть в ранее недоступную зону. Подвели и побочные квесты: задания из разряда «убей 1000 гномов», «подчини или убей 100 горожан» просто издевательство над игроком. Кажется, будто разработчики ненароком добавили лишний нолик или разрабатывали проект, оглядываясь на любителей корейских MMO.

БАСТИОН ВЛАДЫКИ

Как у всякого уважающего себя злого повелителя, у тебя есть башня, где можно отдохнуть после трудового дня, переодеться в новую броню или навестить госпожу. Кстати, дам в игре теперь три (против двух в первой части), и ты можешь в любой момент выбрать «любимую жену». В зависимости от этого становятся доступны различные улучшения, хотя большая часть их влияет только на внешний вид обители. В башне ты выкуешь новую броню (предварительно требуется найти «рецепт») и переоденешься, а также улучшишь своих бойцов, расплатившись определенной суммой денег и несколькими единицами других ресурсов. Кстати, появилась возможность призывать убитых бойцов «с того света» – так, ветерана пятого уровня можно вернуть в обмен на десяток зеленых чертенят. Помимо прочего, тебе предстоит принимать в замке посетителей – подданные приходят к властителю с различными предложениями и пожеланиями. Наивные.

Несмотря на нововведения (в их числе возможность стрелять из осадных орудий и бороздить просторы небольших карт на корабле) и улучшение графики, перед нами все та же игра, что и два года назад. Впрочем, ничего сверх этого разработчики не обещали, и все те, кому понравилась первая часть, во второй точно не разочаруются. Перед нами все та же Overlord, только в новом обличье. А что еще нужно для удовольствия? Со здешними чертенятами точно не соскучишься. For the Overlord! ■

Строй имперских солдат не так-то легко сломить. Проще всего это сделать, убив командира.

Чертики научились управлять осадными орудиями. Тебе нужно лишь хорошенько прицелиться.

Возможно, плаванье на корабле было бы интереснее, если бы не топорное управление.

Зеленые миньоны – неопрятные и зловонные. За это и любимы пауками.

СООБРАЗИМ НА ДВОИХ

В Overlord 2 появился мультиплеер, причем играть можно как по Сети, так и вдвоем на одном компьютере (в режиме split-screen). Типов игры четыре: два кооперативных, в двух других предстоит соревноваться друг с другом. В Pirate Plunder побеждает властитель, которому удастся набрать больше золота, причем «блестяшки» можно собирать не только на карте – при убийстве противника часть его богатства переходит к тебе. Режим Dominate предлагает двум игрокам сразиться за землю – захвати и удерживай как можно больше участков! Arena – один из кооперативных режимов, где тебе на пару с другим властителем нужно как можно дольше продержаться на гладиаторской арене. Наконец, в Invasion пара властителей должна очистить город от имперского легиона и победить командующего этим безобразием центуриона. Зачем было добавлять мультиплеер, нам не понятно – слишком скучно. Разработчики сделали его для галочки – мы для галочки упомянули во врезке. Все честно.

В башне должен быть порядок – это знает каждый злой властелин.

Артефакты, иногда хитро спрятанные на уровнях, повышают различные параметры героя.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

+ Своеобразные, но отлично выписанные персонажи, веселый сюжет, неунывающие миньоны и собственная темная башня.

– Немного однообразные уровни, необходимость беготни по уже открытым локациям, неудобный микроменеджмент миньонов, слишком мало отличий от предшественницы.

ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРОШЕЛ ПЕРВУЮ ЧАСТЬ И ХОЧЕТ ДОБАВКИ. ОСТАЛЬНЫМ РЕКОМЕНДУЕМ OVERLORD: RAISING HELL.

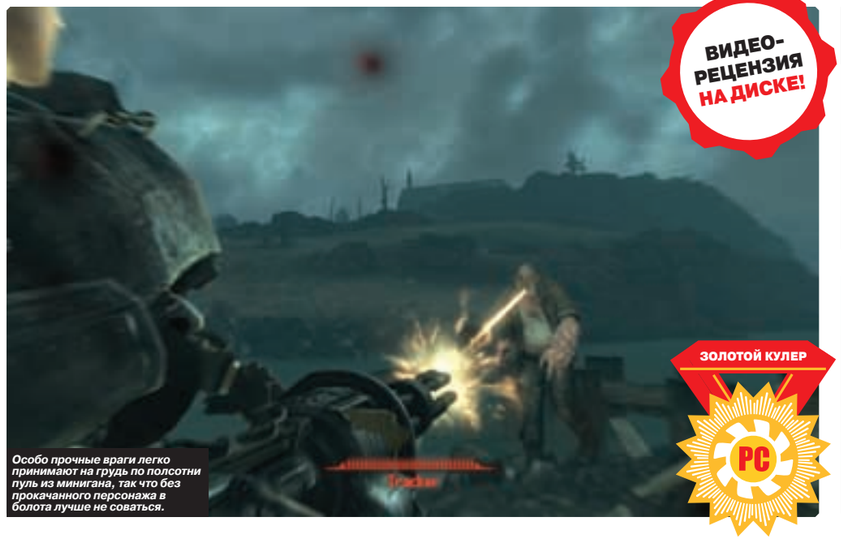
7.5

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Fallout 3, The Elder Scrolls 4: Oblivion

Автор: Дмитрий Рубанов

ФАКТЫ: **8** побочных квестов | **3** новые способности | **2** концовки, зависящие от выбора игрока

РЕЦЕНЗИЯ



Особо прочные враги легко принимают на грудь по полсотни пуль из миниган, так что без прокачанного персонажа в болота лучше не соваться.

То самое корыто, которое отвезет героя в парк «Точка обзора» за какие-то 400 крышек. Грабеж!

Bethesda наконец поняла, что Fallout 3 любят не за перестрелки, а за отличные диалоги и нестандартные квесты.

FALLOUT 3: POINT LOOKOUT

ПРИЗРАК ЛАВКРАФТА

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Game Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Цифровая дистрибуция
- **ИНТЕРНЕТ:** fallout.bethsoft.com

Регулярные мини-дополнения для Fallout 3, кажется, стали своеобразной традицией. Новые квесты, персонажи и локации сходят с конвейера Bethesda почти так же часто, как один центральный канал показывает боевики со Стивеном Сигалом (Steven Seagal). Operation Anchorage, The Pitt и Broken Steel теперь уже в прошлом. Mothership Zeta вместе с маленькими (маленькими?) зелеными человечками появится в самом ближайшем будущем. А вот Point Lookout неистово рвется в бой прямо сейчас.

В отличие от предыдущего дополнения Point Lookout не продолжает сюжетную линию Fallout 3, а лишь дополняет ее. После установки игровых файлов на карте Пустоши появляется обширный участок забытого парка «Точка обзора».

О КОМПАНИИ

1985 — Кристофер Вивер основал в американском городке Бетесда компанию Bethesda Softworks.

1994 — Выходит первая игра сериала The Elder Scrolls, чьи вялые продажи едва не обанкротили Bethesda.

2004 — Bethesda в режиме строжайшей секретности начинает работать над Fallout 3.

А КАК ЖЕ КТУЛХУ?

Радиоприемник привычно ловит сообщение, рассказывающее о судне «Гамбит герцогини», готовом за вознаграждение доставить одинокого путника в заброшенное местечко, полное загадок, опасностей и сокровищ. Помощников взять с собой на пустой корабль отчего-то нельзя – наверное, у капитана аллергия на шумные компании. Ржавое корыто на пристани не сулит ничего хорошего, но первое впечатление, как это часто бывает, оказывается ошибочным. Проходит несколько минут – и герой целым, невредимым, а главное, сухим прибывает в пункт назначения.

При ближайшем рассмотрении «Точка обзора» оказывается этакой квинтэссенцией произведений Говарда Лавкрафта. Тихое поселение похоже одновременно и на Иннсмут, и на Данвич, и на Аркхем. Густой туман пропитан темными тайнами и недобрыми намерениями изуродованных местных жителей. На побережье возвышается старый маяк, на болотах обитают монстры-амфибии, где-то поблизости прячется религиозный культ, а мрачный изуродованный хозяин огромного особняка явно что-то недоговаривает и пудрит мозги.

Разработчикам удалось создать великолепную атмосферу одиночества и ужаса. Первый же монстр, выходящий из воды, без шуток загоняет твою душу в пятки. Наркотические глюки в одном из сюжетных квестов многократно усиливают впечатление от знакомства с дальними родственниками Дагона. Нечто похожее по ощущениям (речь именно об атмосфере) было в душном и грязном Питте, но там отчаянно не хватало сильных персонажей и проработанных локаций.

МЕНЬШЕ ДЕЛА, БОЛЬШЕ СЛОВ

Декорации и действующие лица Point Lookout запоминаются моментально и надолго. Почти каждый говорящий – яркая индивидуальность. Закоулки парка размером с одну пятую часть Пустоши и вовсе можно изучать часами. Дело не только в побочных заданиях, но и в тоннах полезных предметов, разбросанных в самых неожиданных местах. Таким образом, общая продолжительность прохождения стремится к пятишести часам.

Самый главный недостаток всех без исключения дополнений для Fallout 3 – слишком сильный акцент на драках и перестрелках в ущерб диалогам и чувству юмора. Так вот, Point Lookout робко пытается избавиться от засилья бездумного слеша. Взять хотя бы квесты. Наряду с презабавнейшей платной охотой на гулей в игре можно найти совершенно пацифистские задания типа варки самогона, замены лампочек в маяке и поиска китайского шпиона.

Как и в The Pitt, в «Точке обзора» два варианта развития финальных событий и ни одного стопроцентно правильного. Разработчики в очередной раз подчеркивают, что в мире Fallout очень сложно отличить черное от белого. К тому же Point Lookout самая демократичная «добавка» для Fallout 3. Вернуться в родную Пустошь можно в любой момент, только не советуем злоупотреблять путешествиями: билет на пароход стоит бешеных денег.

Разработчики цитируют «Тень над Иннсмутом» при первой же возможности.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

+ Пробирающая атмосфера в духе произведений Говарда Лавкрафта; интересные побочные квесты; запоминающиеся противники и монстры.

– Основная сюжетная линия кончается, не успев толком начаться; новое оружие практически бесполезно.

PC **СТИЛЬНОЕ, ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ И ПРОСТО ЛУЧШЕЕ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ FALLOUT 3.**

8.0

МЕЧТА РАСКОЛЬНИКОВА

Инвентарь разросся вширь, но не так сильно, как в случае с прошлыми дополнениями. Новой брони почему-то нет, зато есть несколько видов шляп, очков, рабочих комбинезонов и лохмотья религиозных фанатиков. Шмотье, откровенно говоря, преимущественно бесполезное, хоть и забавное. С оружием тоже явный напряг. Самые яркие образцы – обыкновенный топор и двустволка. Топор, несомненно, пригодится в ближнем бою (хотя наш выбор все-таки электропила). Зато устрашающая двустволка, палящая сразу дуплетом, почти бесполезна против живучих монстров «Точки обзора». Остальные так называемые обновки в том или ином виде уже встречались либо в оригинальной Fallout 3, либо в других дополнениях.

Противники, за редким исключением, новые – на болотах совсем другая флора и фауна, иные люди. Чуть ли не с первых минут игрока встречает воинствующая деревенщина, которую Bethesda позаимствовала из фильма «У холмов есть глаза». Дальше – интереснее. Отовсюду лезут больные на голову послушники церкви Разума, контрабандисты, гнолы в новом варианте лохмотьев, очередные крабы-переростки. Венчает список желтоглазая Королева болот, убить которую непросто даже персонажу 30-го уровня. Интересных способностей в этот раз нет. «Экология гнолов» плюсует пять очков ущерба любому оружию против гнолов. «Сила панга» улучшает антирадиационный эффект местных фруктов. Наконец, «Превосходный защитник» дает герою существенные бонусы атаки, если тот стоит на одном и том же месте.

В общем, дополнения для Fallout 3 становятся все лучше и лучше. Point Lookout остановила бессмысленную гонку вооружений – в Fallout 3 и так есть куча пушек и брони на любой вкус. Подобные тенденции не могут не радовать. Если Bethesda и дальше будет уделять такое внимание наполнению игрового мира, время до Fallout 4 пролетит совсем незаметно. ■

ГУСТОЙ ТУМАН ПРОПИТАН ТЕМНЫМИ ТАЙНАМИ И НЕДОБРЫМИ НАМЕРЕНИЯМИ ИЗУРОДОВАННЫХ МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ.

Отстоять права и свободы этого гражданина будет непросто – особняк штурмует целая дивизия религиозных фанатиков.

Интересно, почему ключевые персонажи научной фантастики обожают селиться в заброшенных маяках?

Разработчики как бы намекают, что с грибами шутки плохи.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1GB RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Call of Juarez, Call of Duty, Crysis

Автор: Кирилл Перевозчиков

ФАКТЫ: **2** играбельных персонажа | **7** часов сюжетной кампании | **16** человек в мультиплеере

РЕЦЕНЗИЯ

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Дуэли не представляют особенной сложности – в конце концов, у нас всегда есть quickload.

Враги сожгли родную хату… То есть, конечно, фамильный дом.

Эрнест Хэмингуэй, «Прощай оружие!», иллюстрация к стр. 34.

CALL OF JUAREZ: УЗЫ КРОВИ

КРУГ ЗАМКНУЛСЯ

- **ЖАНР:** Call of Juarez: Bound in Blood
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.callofjuarez.com

Краткое содержание предыдущих серий: Call of Juarez, 2007 год. Польская студия Techland доказывает всему миру, что она умеет делать не только аркадные раллийные симуляторы (Xpand Rally, Xpand Rally Xtreme) и провально-амбициозные шутеры об инопланетных негнидогадоидах (Chrome, Chrome: SpecForce). История о священнике, зачитывающем цитаты из Библии при беглой стрельбе из шестизарядного револьвера, обрела, кажется, больше поклонников, чем все американские игровестерны, вместе взятые (из последних упоминания заслуживает разве что Gun). Мир не сошел с ума, и американцы не разучились делать игры про свое ковбойское прошлое – просто у Techland получилось чуточку лучше.

И нельзя сказать, чтобы Call of Juarez была безупречной. Она, напротив, играла на контрастах положительных и отрицательных впечатлений. Отличные эпизоды со священником Рэем сменялись скучным и кривоватым стелсом в исполнении его племянника – мальчика Билли по прозвищу Свечка. Ко второй части разработчики поняли, что играть за Рэя было интереснее, но, похоже, не совсем поняли почему. К счастью, в «Узах крови» присутствует возможность выбора персонажа.

PRAISE THE LORD AND PASS THE AMMUNATION

«Call of Juarez: Узы крови» начинается за много лет до событий оригинальной игры: в разгаре Гражданская война между Севером и Югом, причем перевес явно не на стороне конфедератов. Два брата-южанина – Рэй и Томас Маккоулы проявляют (с нашей посильной помощью) чудеса героизма, удерживая практически безнадежно потерянные позиции. Награда за это – подкрепление в виде конного посыльного, который объявляет, что армии приказано отступать. Янки тем временем безнаказанно мародерствуют на Юге. Братья дезертируют, находят свой дом обращенным в руины, а мать при смерти и отправляются на поиски приключений к границе США с Мексикой, чтобы найти золото ацтеков и встретить свою любовь – одну на двоих. О сюжете вообще можно рассказывать очень долго, но скажем коротко: он отличный. Закадровые повествования от лица младшего брата Уильяма, сбежавшего на войну из духовной семинарии и мечтающего привить непокорным братьям любовь к Богу… Постоянные внутриигровые диалоги и едкие комментарии братьев, классические для вестернов предательства и даже слегка выстраданная концовка, трансформирующая циничного убийцу Рэя в человека веры… Все это и выглядит достойно, и логично связывает две игры.

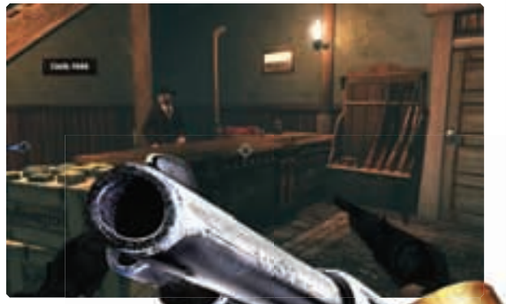
HORSESHOES AND HANDGRENADES

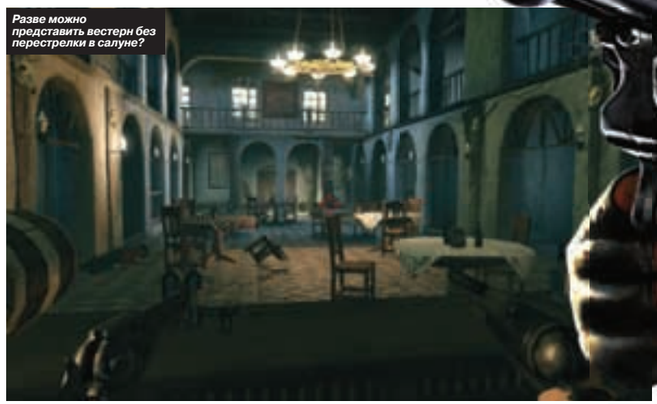
Помимо просмотра сюжетных заставок и прослушивания забавных диалогов мы занимаемся собственно стрельбой. Перестрелки по-прежнему захватывают дух: быстрый огонь с двух рук по мере накопления трупов сменяется режимом концентрации, который теперь у каждого брата свой. Когда играешь за Рэя, нужно быстро выделить противников, чтобы через мгновения обрушить на них ураган свинца. Томас же просто палит во всех без разбору – штука не менее эффективная и даже более зрелищная. Увы, на этом достоинства «нового» брата заканчиваются – он не умеет стрелять с двух рук (хотя, когда мы играем за Рэя, удивительным образом начинает это делать регулярно) и у него крайне бесполезный арсенал. Метательные ножи малочисленны и никуда не годятся (возможность тихого убийства игра предоставит ровно два раза), а для индейского лука катастрофически сложно найти стрелы. Остается только одинокий револьвер и дробовик, в силу чего погибает Томас подозрительно быстро. По идее, выжить должна помочь новая система укрытий: после того как герой нырнет за ящик или прижмется к углу, ты можешь водить мышью влево-вправо/вверх-вниз, аккуратно прицеливаясь и прячась от пуль. Но укрытия бесполезны по простой причине: любой приличный человек будет играть за Рэя, у которого два пистолета и страшной силы динамит (хотя и не слишком используемая штука). Кроме того, Рэй может брать в руки пулемет Гатлинга и ему нет нужды карабкаться по крышам и нажимать на рычаги – этим любезно займется Томас.

HEROES AND CONS

Разнообразие в игру призваны внести элементы открытого мира. В двух главах из 15, прежде чем отправиться на задание вдаль по сюжету, можно сначала выполнить несколько поручений местного шерифа, откликнувшись на плакаты с надписью Wanted и другие интересные коммерческие объявления. Вернуть

Торговцы оружием есть почти на каждом уровне. Деньги собираются с поверженных врагов, реже – зарабатываются за побочные квесты.





Разве можно представить вестерн без перестрелки в салуне?

О КОМПАНИИ

1991 — В польском городе Вроцлав основана Techland, пока еще дистрибьютор программного обеспечения.

1997 — Выходит первый коммерческий продукт фирмы – игра Crime Cities. Тогда же началась разработка Chrome Engine.

2003 — На этом движке выходит Chrome – шутер с огромными открытыми пространствами, недотянувший до современных стандартов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.5

+ Сильный сюжет, отличная графика, атмосфера настоящего Дикого Запада, два играбельных персонажа и интересный мультиплеер.

– Слегка однообразные перестрелки, устаревшая анимация персонажей, немногочисленные огрехи игрового дизайна и слабый AI противников.

ЛУЧШЕЕ ПЕРЕЖИВАНИЕ НА ТЕМУ ДИКОГО ЗАПАДА В ЭТОМ ГОДУ. СТРЕЛЬБА С ДВУХ РУК, ДУШЕРАЗДИРАЮЩИЕ ПЕЙЗАЖИ И ДРАМАТИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ КАК ГЛАВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ УСПЕХА.

8.5

ДИКИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Самое интересное в местном мультиплеере не количество режимов (их аж пять штук) и классов игроков (16, повторяем: шестнадцать). Наибольшую ценность представляет режим Wild West Heroes, где можно помимо прочего коллективно грабить банк – причем одна сторона будет его защищать, а вторая соответственно штурмовать. Настоящие «казаки-разбойники»!

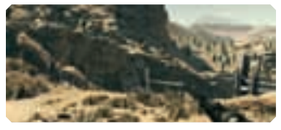
EYECANDIES

Мы выбрали пять самых красивых моментов в игре.

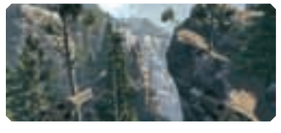
Лагерь южан в лесу
Деревья в «Call of Juarez: Узы крови» сделаны просто великолепно, они мягко покачиваются на ветру. Еще здесь совершенно гениальные елки.

Дождь
Капли дождя стекают по экрану, барабанят по земле. Абсолютно все поверхности намокают и отражают свет.

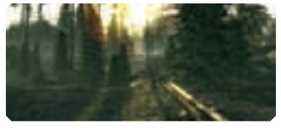
Пустыня
Растительность снова сделана очень профессионально, а скалы выглядят весьма рельефно. HDR-освещение отбрасывает реалистичные тени, эффект горячего воздуха создает атмосферу 40-градусной техасской жары.

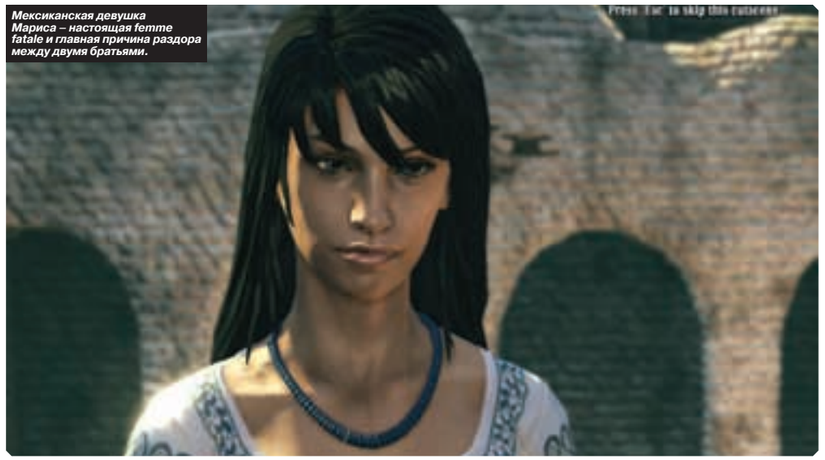


Территория Апачей
Горный пейзаж поражает масштабами. Если приглядеться, вдали можно заметить Плачущую скалу – три водопада, играющие важную роль в сюжете игры.



Переправа на каноэ
Солнце пробивается сквозь листву, отражается в воде и бликует на поверхности снайперской винтовки. В конце главы будет стремительный спуск по порогам горной реки.





Мексиканская девушка Мариса – настоящая femme fatale и главная причина раздора между двумя братьями.

похищенное стадо коров, покарать преступника – все это вполне реальный заработок на новые пушки и патроны. Скакать до следующей контрольной точки по мексиканской прерии – отдельное ни с чем не сравнимое удовольствие. Любое такое задание, впрочем, заканчивается дуэлью с главарем бандитов. Здесь надо сказать, что дуэлям в «Узах крови» уделено особое внимание, это полноценная мини-игра: нужно четко поймать момент, когда выхватываешь пистолет, двигаться вместе с противником и держать ладонь близко к кобуре (чему слегка противится управление, явно более благосклонное к консольным геймпадам). Похожим образом расстраивает и консольная автодоводка – прицел «приклеивается» к нужным частям тела противников, упрощая и без того плотную раздачу хэдшотов. Отключить никоим образом нельзя.

ARTIFICIAL BEAUTY

Оригинальная Call of Juarez была одной из первых игр, использующих технологию DirectX 10 (в американской версии она присутствовала сразу, в европейской появилась только после патча 1.1.1), да и вообще приятно удивляла живописными пейзажами. «Узы крови» – одна из самых красивых игр этого года, причем дело здесь не только в технологиях. Techland удалось сделать цветовую гамму и общую атмосферу игры более цельной, но в то же время ни один уровень не похож на другой – по освещению, спецэффектам и потрясающим пейзажам американской глубинки. Некоторые проблемы консольного характера, конечно, присутствуют, но даже с парой мутных текстур бэкграунда, ограниченной глубиной прорисовки и не самой передовой анимацией игра умеет потрясти своей графикой – достаточно взглянуть на окрестные скриншоты и специальную врезку.
Нельзя сказать, чтобы новая Call of Juarez была идеальна. Достаточно короткая сюжетная линия содержит немало заезженных с точки зрения гейм-дизайна моментов, когда нам приходится долго двигаться от точки к точке, сосредоточенно отстреливая врагов из мелкого калибра. Томас, как мы уже выяснили, бесполезен, а отличная идея с openworld-геймплеем так и не нашла достойной реализации – 2 открытых уровня из 15 – это преступно мало. С другой стороны, лучшего вестерна на данный момент просто не существует в природе, а «Call of Juarez: Узы крови» еще и чертовски красива. Когда под гитарные переборы проезжаешь над пропастью, когда ветер гоняет пыль, а воздух дрожит от жары и перед тобой разворачивается панорама Гранд-Каньона, дух захватывает по-настоящему. Пусть даже ты и знаешь с самого начала, что все непременно закончится глупой дуэлью двух братьев над проклятым золотом Куареса. Проклято это золото или нет, оно того стоит. ■

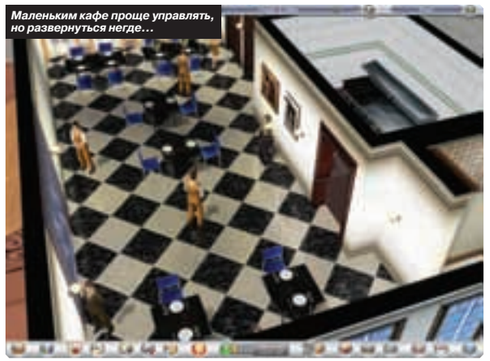
УКРЫТИЯ БЕСПОЛЕЗНЫ ПО ПРОСТОЙ ПРИЧИНЕ: ЛЮБОЙ ПРИЛИЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК БУДЕТ ИГРАТЬ ЗА РЭЯ, У КОТОРОГО ДВА ПИСТОЛЕТА И СТРАШНОЙ СИЛЫ ДИНАМИТ.

Меню выбора оружия (вызывается удержанием средней кнопки мыши) хоть и заточено под геймпад, но крайне информативно.

Автор:
Дмитрий Карасев

ПОЙДЕТ: Процессор 1GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Restaurant Empire, Pizza Syndicate, Pizza Tycoon

Ресторан тропическо-морской тематики «Где раки зимуют» встречает первых посетителей.



Маленьким кафе проще управлять, но развернуться негде…

RESTAURANT EMPIRE 2

СИМУЛЯТОР СЧАСТЛИВОГО ДЕТСТВА

- **ЖАНР:** Management
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Enlight Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.enlight.com/re2

Я не буду спрашивать, сколько раз тебе доводилось бывать в ресторанах, кафе, пельменных и других пунктах общепита. Не буду гадать, пытался ли ты когда-нибудь заглянуть за ту дверь, откуда выбегают официанты с подносами и где мерно гудит машина для выпечки гамбургеров. И не так уж важно, задумывался ли ты о том, насколько сложно устроена работа маленького кафе. Хочешь ты этого или нет, но Enlight Software предлагает тебе возможность возглавить целую сеть ресторанов.

РАДОСТЬ СОЗИДАНИЯ

Restaurant Empire 2 – это игра из далекого счастливого детства. Она предназначена для тех, кто в совсем юном возрасте любил возиться с посудой и лепить куличи из песка, но позже не превратил увлечение в профессию. Игра от Enlight Software позволит им наверстать упущенное. 1400 деталей интерьера, 600 рецептов и четыре тематических «кулинарных зоны» (Франция, Италия, Германия, США) – это очень серьезно. Тот, кто любил развлекаться в The Sims строительством особняков своей мечты, сразу поймет, о чем я. Собственно, вся Restaurant Empire 2 – один эпизод из жизни самых обычных виртуальных человечков. Они приходят к тебе в ресторан с набором неудовлетворенных потребностей (поесть, попить, получить эстетическое удовольствие от стильного интерьера). Наша задача – обслужить их по максимуму. Все просто, особенно если не обращать внимания, что графическое оформление игре тоже досталось в наследство от первой части The Sims – чем-чем, а передовой графикой Restaurant Empire 2, к сожалению, похвастаться не может.

СВИСТАТЬ ВСЕХ НА КАМБУЗ

Еще раз повторюсь – в Restaurant Empire 2 интересно не столько играть, сколько «играться». Расставлять вазы с цветами, подбирать обои и называть фирменный торт в честь любимого редактора. Игровой процесс есть, но его в Restaurant Empire 2 ровно столько, чтобы ты не чувствовал себя лишним. Развитие любого ресторана проходит по стандартной схеме – набираешь персонал, расставляешь столы, после чего остается лишь заниматься урегулированием конфликтов с посетителями. Чтобы завалить дело, надо очень постараться – например, поставить машину по выпечке гамбургеров посреди зала или наглухо замуровать официантов на кухне.
Разнообразить происходящее можно за счет кампаний. Первая представляет собой связанный нехитрым сюжетом набор заданий в духе «привлечь за месяц X посетителей» или «продать X блюд». Вторая дает больше свободы и строится в основном вокруг главной фишки сиквела – возможности руководить не только большими ресторанами, но и маленькими кафе (хотя на деле вся разница заключается лишь в другом наборе инвентаря и блюд).
Только вдоволь наигравшись с фонтанами и поварами, понимаешь, что за всем этим скрывается весьма серьезная экономическая модель. Что ж, если ты действительно освоишь Restaurant Empire 2 до последней кастрюли, тебе стоит задуматься об открытии ресторана в реальной жизни. Для всех остальных Restaurant Empire 2 станет возможностью дать волю дизайнерским талантам и построить закусочную своей мечты – пусть даже с машиной для выпекания гамбургеров посередине зала. ■

О КОМПАНИИ

1995
Основанная двумя годами ранее Enlight Software выпускает свою первую игру – небезызвестный экономический симулятор Capitalism.

2004
Именно Enlight Software взяла на себя риск стать издателем необычной Scrapland за авторством не менее необычного Американа МакГи (American McGee).

2007
Enlight Software выпускает еще один нестандартный проект под названием Circus Empire, экономический симулятор на тему… цирка-шапито.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	6.0

Возможность создать ресторан собственной мечты, наличие большой книги реальных рецептов, легкость в освоении, присутствие сюжета.

Устаревшая графика, надоедливое звуковое сопровождение, однообразный процесс управления рестораном.

ТЫ ВСЕГДА МЕЧТАЛ РУКОВОДИТЬ РЕСТОРАНОМ ИЛИ ХОТЯ БЫ МАЛЕНЬКИМ КАФЕ? ТАК РУКОВОДИ В СВОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ!

6.0

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Operation Flashpoint, Ghost Recon, America's Army 3, Battlefield 2

Автор: Олег Чеботарев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

О КОМПАНИИ

1999 — В Праге группа энтузиастов зарегистрировала компанию Bohemia Interactive, специализирующуюся на электронных развлечениях.

2001 — Вышла Operation Flashpoint: Cold War Crisis – тактический шутер, ставший родоначальником одноименного сериала.

2005 — Bohemia Interactive поссорилась с издателем Codemasters и потеряла марку Operation Flashpoint.

ARMA 2: ТАКТИКА СОВРЕМЕННОЙ ВОЙНЫ

ЧУГУННЫЙ СКОРОХОД

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** ArmA 2
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 505 Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bohemia Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–50
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.arma2.com

Студия Bohemia Interactive уже восемь лет делает шутеры о сумасшедшем русском медведе, преимуществах однополярного мира и прочих вещах, диковатых для среднего отечественного телезрителя. ArmA 2 в этом плане – безусловный шаг вперед: потаенной восточноевропейской ненависти здесь не так уж и много, зато непроизвольного юмора через край.

Когда-то давно Bohemia Interactive ходила под началом издателя Codemasters – конторы, ни в коей мере не заинтересованной в продвижении чешских амбиций, зато умеющей продавать игры. Почуяв, куда дуют ветры, издатель подсуетился и сбежал, забрав с собой бумажки с правами на марку Operation Flashpoint. Развод, впрочем, в итоге прошел вполне гладко: чехи лишились бренда, зато оставили себе все исходники, в том числе национальную обиду. Сериал Armed Assault (ArmA) – это анонимная Operation Flashpoint, набор подпольных сиквелов; она по-другому называется, иначе выглядит и вообще имеет мало общего с игрой-прародительницей, но все равно идет ее тропой. Другое дело, что сама тропа в последние годы как-то не очень трезво петляет.

ВОЛКИ УХОДЯТ В НЕБЕСА

Первая ArmA в свое время была дико серьезной. ArmA 2 (она же Armed Assault 2 и в каком-то смысле третья часть Operation Flashpoint), в свою очередь, поначалу напоминает бестолковый фильм «Олимпус инферно» про войну в Южной Осетии, только снятый со слов того самого мертвого грузинского негра из новостей. В околокавказской республике Черногорусь неспокойно: радикалы из секты чернорусского движения Красной звезды проиграли национальные выборы и ушли в леса точить кинжалы и писать обращения к Путину. Страна фактически оказывается расколотой на две части: северная под началом радикалов просится (безуспешно) в состав России, южная громко зовет на помощь НАТО – навести мировой порядок; обе стороны при этом исподтишка постреливают друг в друга. Все идет к Третьей мировой, но на помощь спешит студия Bohemia: в подмогу демократическому югу НАТО отправляет некоторое количество элитных янки, в том числе наш отряд из пяти человек. Бойцы выглядят как близнецы-братья (даром что двое из них покрашены в черный цвет и у всех разные прически). Мы играем, разумеется, негром. Команда называется «Лезвие» (хотя логичнее было бы назвать ее, к примеру, «Жидкие гвозди» – все-таки миротворцы), а ее задача – постараться помешать лидеру сепаратистов по имени Акула окончательно расколоть республику. Приоритеты расставлены заранее, мотивы понятны, спутать плохих и хороших решительно невозможно. Как и в случае с известными событиями августа 2008-го, здесь прав всегда тот, кто говорит из телевизора; конкретно – знающие все обо всем чехи. На этом, слава богу, «Олимпус инферно» заканчивается, и начинается игра.

СЕРЬЕЗНЫЕ КЛОУНЫ

Шутки забываются в тот момент, когда наши коммандос впервые выпрыгивают из вертолета на чернорусскую землю. Первое ощущение: что-то здесь определенно не так. Камера! Вместо того чтобы покорно плыть над землей, как во всех нормальных шутерах, глаза героя прыгают, качаются, закатывают сами себя в небо и всячески создают иллюзию движений настоящего человека, а не полигонального буратины. Ко всему прочему у героя нет с собой энерджайзера, и долго бежать на одном дыхании у него не получается. В совокупности с умением поворачивать голову отдельно от маячащего перед носом оружия эффект получается во всех смыслах головокружительный: случайно попав под перекрестный огонь, герой пыхтит, спотыкается, перестает ориентироваться в пространстве и чуть ли не плачет – столь правдоподобного симулятора контуженных в игроиндустрии определенно еще не было.

Чуть позже становится ясно: ArmA 2 действительно большая игра. Иногда она кажется огромной, гигантской – две сотни квадратных километров территории становятся целым миром, причем вне зависимости от того, ходит команда пешком или прожигает гуманитарный дизель. Здесь нельзя заблудиться (в кармане – карта, над головой – спутники GPS), но очень хочется; ощущения примерно как в старой и не имеющей ко всему этому отношения Morrowind. Избушки и сарайчики стоят именно там, где ты ожидаешь их увидеть, елки растут характерными кляксами на полях, даже воздух, кажется, пахнет воздухом; посреди исконно деревенской делянки милитаризированные герои выглядят чем-то нездешним и нелепым, вторгшимся в постсоветскую идиллию, чтобы все в ней сломать. Впрочем, романтика мгновенно рушится, как только из кустов с характерным пшиком

ArmA 2 каждую минуту стремится доказать, что она самая что ни на есть война из телевизора.

В ТОТ ДЕНЬ, КОГДА В ARMA 2 НЕ ОСТАНЕТСЯ НИ ОДНОГО СЕРЬЕЗНОГО БАГА, ИГРАТЬ В НЕЕ БУДУТ НЕМНОГИЕ.

ФАКТЫ: **5** миротворцев НАТО | **70** видов оружия | **225** квадратных километров славянской земли

Мы здесь ни при чем. Боты неплохо умеют улаживать дела самостоятельно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

У игры забавный сюжет и бескрайние возможности, большая часть которых, впрочем, на сегодняшний день в бреду и лихорадке.

Играть в ArmA 2 – все равно что спать на водородной бомбе: никогда не знаешь, в какой момент взлетишь на воздух и что от тебя после этого останется.

ГЛОБАЛЬНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКОЙ СБОРКИ.

8.0

Парень крутит баранку силой мысли. Ох, уж эти янки!

В скирмише разрешают немного повоевать за русских.

вылетает первая пуля и попадает герою непосредственно в лоб.

НА ВОЙНЕ КАК НА БОЙНЕ

Понимание, что кругом, оказывается, война, приходит в самый неожиданный момент. В голове всплывают элементарные тактические знания (пригнуться, осмотреться, испугаться), товарищи по отряду начинают симулировать активную деятельность (пригибаются, осматриваются, не боятся, а стреляют), где-то неподалеку звонко топчут траву вражеские бойцы.

Новичку здесь выжить невероятно сложно: в отличие от легкомысленных попкультурных FPS, ArmA 2 всегда на шаг впереди пользователя, а не наоборот; ее приходится в прямом смысле догонять, преодолевая все новые и новые испытания. В боевых стычках игра удивительно напоминает America's Army 3; разве что вместо живых и относительно разумных игроков вокруг бегают электрические человечки (которые, к слову, часто ведут себя разумнее настоящих – сказывается врожденное хладнокровие искусственного интеллекта). В радиоэфире звучат лаконичные боевые шифровки, и ни одного лишнего слова. С главной игрой американской армии ArmA 2 роднит еще и параноидальное стремление разработчиков к реалистичности: винтовка стреляет пулями, а не координатами перекрестья прицела. Игра на полном серьезе просчитывает миллион физических параметров: характеристики оружия, баллистику, материал препятствий и даже, кажется, плотность воздуха. Понятно, конечно, что средний игрок все эти константы и уравнения знать не хочет. Важно другое: несмотря на запредельную сложность строения, ArmA 2 ни на минуту не забывает, кого и почему должна развлекать. В тот миг, когда мы уже отчаялись и собираемся загрузить сохраненную игру, в кустах обязательно обнаруживается забытый кем-то T-90. Когда из-за нашей тактической оплошности (а в определенный момент командование целиком ложится на плечи игрока) отряд оказывается запертым в узкой улочке, а в ее конце вырастает пара автоматчиков, первые пули обязательно пролетят чуть-чуть выше нашей макушки, подарив драгоценное время. Когда мы, пыхтя и шатаясь от усталости, поднимаем с земли AK-74 с двумя патронами в обойме и в отчаянном рывке убиваем бегущего на нас бешеного ивана, игра… никого не предупредив, падает замертво, не забыв затереть последние сохранения.

ARMA 2 НИ НА МИНУТУ НЕ ЗАБЫВАЕТ, КОГО И ПОЧЕМУ ДОЛЖНА РАЗВЛЕКАТЬ.

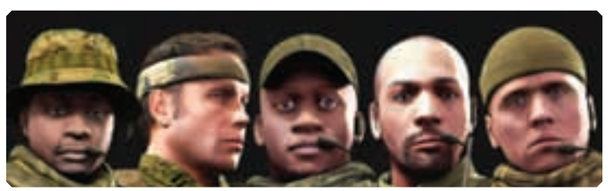
НЕСЕРЬЕЗНЫЕ КЛОУНЫ

Первая часть сериала в свое время начала работать более-менее стабильно лишь спустя 100 тысяч патчей. На сегодняшний день нет оснований полагать, что ArmA 2 сможет избавиться от ошибок сколько-нибудь быстрее. Гениальные сцены в ней чередуются с припадками идиотской клоунады: искусственный интеллект сходит с ума, враги самоликвидируются, танки взлетают в атмосферу, самолеты пашут носом землю, текстуры не накладываются, игра не играется. Пока мы восхищенно устраиваем танковый беспредел на местности, невидимые куски кода в оперативной памяти вступают в реакцию и готовятся подложить нам очередного таракана. Нечто похожее наверняка чувствует птица, случайно залетевшая в облако гремящих фейерверков: не успела порадоваться празднику, а уже шальная ракета в брюхе и жизнь кончена. Смешно? Зато про войну.

В идеальном мире ArmA 2 появилась бы на рынке не раньше 2015 года – когда бета-тестеры прочешут каждый куст, программисты вылечат AI от невроза, а художники нарисуют нормальные задники. ArmA 2 слишком умна, сложна и глобальна; в ней десятки видов оружия и военной техники, в ней можно ездить, летать и плавать, подчиняться приказам и командовать, изменять ход локальной истории и погибать от рикошетов. Она, как Матрица, не может работать безупречно и время от времени потешно падает под грузом собственных возможностей. Хуже она от этого не становится, жалеть ее тоже в общем-то незачем. Сегодня кристально ясно: в тот день, когда в ArmA 2 не останется ни одного серьезного бага, играть в нее будут уже немногие. ■

ПЯТЕРО СМЕЛЫХ

Что характерно, все бойцы отряда «Лезвие» – сержанты: командует первый сержант Майлз, помогает ему (а заодно служит аватаром для игрока и заведует разведкой) мастер-сержант Купер. Второстепенные роли в команде отведены белым: штаб-сержант Сайкс хорошо стреляет из снайперской винтовки, второй штаб-сержант – Брайан «Скарлет» О'Хара умеет мазать раны йодом, наконец, просто сержант Родригез лучше всех строчит из пулемета. В случайных стычках индивидуальные особенности бойцов редко оказываются востребованными, однако крайне полезны при планировании. К тому же игрок при желании может залезть в голову любому из напарников – неважно, в критической ли ситуации, или просто шутки ради.



Персональный инвентарь – очередной реверанс в сторону RPG.

Застрелить вертолет из автомата не так-то просто, но попробовать можно.

Иногда игра удивительно похожа на Fallout 3.

Взорвать бензоколонку значительно сложнее, чем танк в километре от нее.

АРСЕНАЛ

Чтобы пострелять из каждого вида оружия и испробовать всю технику, в ArmA 2 придется провести как минимум миллион лет. Пистолеты, штурмовые и снайперские винтовки, пулеметы, артиллерийские установки – оружие здесь выдается начальством, валяется в кустах и избушках, выпадает из противников и вообще встречается едва ли не чаще, чем елки. В основном найденные образцы отправляются в резерв (на случай если закончатся патроны) или попросту выбрасываются; часто менять оружие не слишком удобно – каждая «пушка» работает на основе уникальной для нее физической схемы, и попытка переучиться с одной на другую может отнять не один час реального времени.

Парк транспортных средств в ArmA 2 едва ли не самый большой среди игр жанра. Здесь есть абсолютно все: от велосипедов до комплексов залпового огня и боевых катеров. Физическая модель большей части техники предельно проста; ее создатели явно предпочли эргономичность реалистичности. Управление транспортом упрощено настолько, насколько его можно было упростить, не опасаясь пустить под откос общую реалистичность игры.

ПОЙДЕТ: 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 512Mb
ПОХОЖЕ НА: STCC: The Game, Live for Speed, GTR Evolution

Автор: Дмитрий Карасев

Из-за одинаковой раскраски машин Volvo: The Game порой превращается в «Войну клонов».

Вписаться в поворот – сама по себе задача не из легких.

VOLVO: THE GAME

ГОНКИ НАСТОЯЩИХ МУЖЧИН

- **ЖАНР:** Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Volvo Cars
- **РАЗРАБОТЧИК:** SimBin Development Team
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–12
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Цифровая дистрибуция
- **ИНТЕРНЕТ:** www.simbin.se/games/volvogame.htm

Бесплатный сыр, как известно, бывает только в мышеловке. Поклонникам компьютерных игр иногда позволяется попробовать демоверсию сыра или первые 30 минут его trial-версии, но ситуация от этого не меняется. Неудивительно, что обещание SimBin бесплатно раздавать полноценный гоночный симулятор Volvo: The Game вызвало немало вопросов. Таким ли уж полноценным он будет? И если да, то таким ли уж бесплатным? И в чем все-таки заключается подвох?

ХАЛЯВА, СЭР!

Вопрос с бесплатностью решается проще всего. Безвозмездно, то есть даром, игру раздает компания Volvo. Насмотревшись на то, какой популярностью пользуются симуляторы, посвященные кольцевым автогонкам (та же STCC: The Game, к примеру), компания решила получить игру, посвященную исключительно ее машинам и ее гоночной команде. Тем более что команда эта по праву считается одним из лидеров в мире кольцевых гонок (которые, если вкратце, представляют собой нечто вроде соревнования машин из серии NASCAR по полноценным автодромам а-ля «Формула-1»).

Еще осенью прошлого года Volvo заявила, что хочет получить не просто рекламно-казуальную поделку, которой сейчас не обзавелся только ленивый, а нормальный взрослый проект, способный привлечь внимание поклонников автоспорта. О серьезности намерений компании говорил и выбор исполнителей. Студия SimBin Development давно заслужила уважение к себе такими проектами, как GTR Evolution и та же STCC: The Game. Разработчики получили доступ к сотрудникам Volvo, и пилоты команды их даже пустили в музей компании, где хранятся раритетные модели. И вот момент настал – Volvo: The Game уже можно загрузить с официального сайта.

ФИРМА ВЕНИКОВ НЕ ВЯЖЕТ

Что же в итоге? Получилась ли из Volvo: The Game та самая полноценная игра, на которую не жалко потратить десятки часов свободного времени? И да и нет – все зависит от того, что ты хочешь от нее получить и какие требования к ней предъявляешь. В том, что касается реализма и вытекающих из него требований к мастерству вождения, все предельно серьезно (на этом, кстати, настояла сама Volvo). Никакой Need for Speed, никаких полетов на первой космической скорости с последующим торможением о стену. Ездить приходится предельно аккуратно: один неловкий маневр, слишком поздно отпущенная педаль тормоза – и все, машина улетает в гравий, а ты зло бьешь кулаком по столу, прощаясь с надеждами на победу.

Разработчики из SimBin Development не зря потратили кучу времени, чтобы достоверно воссоздать в игре машины Volvo. Речь идет не только о физической модели и поведении на трассе – даже рев мотора записывался с помощью микрофонов, установленных под капотом авто. Да и внешний вид машин проработан со всем старанием. Можно вертеть автомобиль так и этак, заглядывать под капот, рассматривать под лупой салон и приборную панель – такой тщательной прорисовке позавидует любой платный проект. Плюс здесь есть довольно подробная энциклопедия. В Volvo: The Game представлены настоящие звезды кольцевых автогонок – от сверхсовременной Volvo S60 до заслуженного ветерана Volvo 850 и совсем уж классической Volvo 240 Turbo Group A. Тебе эти названия ничего не говорят? Не страшно, разберешься.

НАПЕРЕГОНКИ С ПРИЗРАКАМИ

Даже к трасам SimBin, по свидетельствам очевидцев, отнеслись с максимальным вниманием, воссоздав их с точностью до миллиметра. Результат получился очень впечатляющий. Успех, правда, немного меркнет от того факта, что автодромов в Volvo: The Game всего два (хотя и совершенно разных). Узкая трасса «Эко Драйв Арена» в шведском Гетеборге (родной автодром Роберта Далгрена – главного пилота команды Volvo и многократного победителя различных чемпионатов по кольцевым гонкам) предполагает необходимость сверхаккуратного вождения плюс готовность к мгновенному переходу от разгона к торможению и обратно. Стадион «Чайка», расположенный недалеко от Киева (к слову, первая в истории гоночная трасса Украины, попавшая в видеоигры), выделяется обилием скоростных прямых и быстрых поворотов, а отечественных игроков он порадует еще и родными березками вдоль обочины.

И все-таки главная... даже не проблема, а особенность Volvo: The Game заключается в ее более чем скромных масштабах. Как ни крути, игра делалась меньше года, а разработчики просто решили сэкономить не на качестве, а на количестве. Всего шесть машин, отсутствие тюнинга, перекраски и тому подобного – по современным меркам это более чем скромно. Игровой процесс, если не считать тренировочных заездов с компьютерными противниками, представлен одним-единственным онлайновым режимом, причем устроенным весьма оригинально – гонщики (до 12 человек) стартуют одновременно, но при этом друг для друга остаются бесплотными призраками. Никаких обгонов, никакой толкотни в борьбе за лидирующую позицию – победа в гонке зависит исключительно от умения управлять автомобилем.

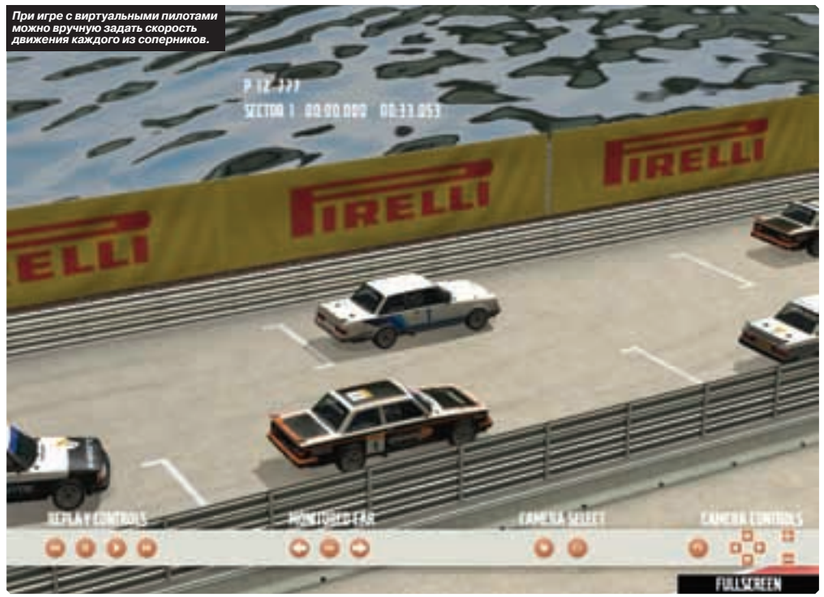
МАЛОВАТО БУДЕТ?

На самом деле совсем нет. Ты, конечно, вправе сказать: «Наобещали невесть что, а игра, оказывается, поставляется в минимальной комплектации». Но поверь мне, если ты решишь всерьез взяться за освоение Volvo: The Game, даже такой «минимальной комплектации» тебе хватит надолго. Достаточно представить, сколько тренировочных кругов придется сделать по каждой из трасс, чтобы просто начать чувствовать себя уверенно. А без подобных тренировок о победе можно и не мечтать. К тому же не следует забывать, что все шесть машин ведут себя на асфальте абсолютно поразному. Одно дело – покорять «Звезду» на новейшем Volvo S60, увешанном спойлерами и антикрыльями, и совсем другое – на старом Volvo 850. Управляемость, аэродинамика, прижимная сила, скорость – ко всему приходится привыкать заново.

Конечно, далеко не каждый готов потратить несколько часов просто на то, чтобы освоиться с управлением машины и проехать все трассу, ни разу не отправившись на рандеву с отбойником. Но если ты являешься поклонником серьезных гоночных симуляторов и такие слова, как GTR Evolution или Live For Speed, для тебя не пустой звук, то с Volvo: The Game стоит как минимум познакомиться. В конце концов, за всю рецензию мы ни разу не сделали скидку на то, что перед тобой бесплатный рекламный проект. Согласись, уже одно это говорит о многом. ■

По сторонам смотреть можно, но не нужно. Просмотришь поворот.

В VOLVO: THE GAME ПРЕДСТАВЛЕНЫ ЗВЕЗДЫ КОЛЬЦЕВЫХ АВТОГОНОК – ОТ СВЕРХСОВРЕМЕННОЙ VOLVO S60 ДО ЗАСЛУЖЕННОГО ВЕТЕРАНА VOLVO 850.



При игре с виртуальными пилотами можно вручную задать скорость движения каждого из соперников.

О КОМПАНИИ

2005

Шведская студия SimBin начинает свой творческий путь с гоночного симулятора GTR – FIA GT Racing Game, которую потом будут использовать в качестве тренажера профессиональные гонщики.

2006

SimBin по заказу организаторов чемпионата мира по кольцевым автогонкам выпускает Race – The Official WTCC Game.

2008

Спустя два года на прилавках появляется новая игра, посвященная кольцевым гонкам, – Race 07.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★☆ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★☆ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★☆ 7.5

+ Достоверная физическая модель, детально воссозданные машины и трассы, хорошая графика, качественный звук, необычный режим соревнований. А главное, игра абсолютно бесплатна.

– Скромный выбор автомобилей и уровней, возможность играть только в онлайне и только в одном режиме, высокая сложность в освоении.

КАЧЕСТВЕННЫЙ, ПРОРАБОТАННЫЙ И ДОСТОВЕРНЫЙ ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР. БОЛЬШЕ БЫ ТАКИХ РЕКЛАМНЫХ АКЦИЙ.

7.5

ФАКТЫ: **100** часов потрачено на создание каждой трассы | **10** часов заняло тестирование машин настоящими гонщиками

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Всемогущий отряд «Дельта»
ПОХОЖЕ НА: Delta Force, Battlefield 2

Автор: Олег Чеботарев

ФАКТЫ: **2** кампании | **10** миссий | **11** лет с выхода первой игры сериала

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Пульки в игре летают с настоящей скоростью, поэтому стрелять приходится на упреждение. Мелочь, а приятно.

Xtreme 2 сама по себе один большой и толстый недостаток.

ШУТЕР, КОТОРЫЙ ЗАДЕРЖАЛСЯ В РАЗВИТИИ ЛЕТ ТАК НА 250.

5.0

DELTA FORCE: XTREME 2

ДВА СОЛДАТА ИЗ СТРОЙБАТА

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Novalogic
- **РАЗРАБОТЧИК:** Novalogic
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–150
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.novalogic.com

Студия Novalogic – явление примерно того же порядка, что и среднестатистическая «легенда русского рока»: люди годами делают одно и то же, отмечают коллективные юбилеи и свято верят, что во всем мире нет никого талантливее их; другое дело, что миру на это в общем-то плевать.

Novalogic уже давно разучилась делать новые игры и в последние годы зарабатывает на жизнь, продавая оптом старые. Виртуальный тир Delta Force всегда был и, по-видимому, еще тысячу лет будет для нее главным источником дохода – чугунный паровоз разогнали еще 11 лет назад, и с тех пор он с непоколебимой настойчивостью ползет вперед, ничуть не смущаясь, что вокруг монорельсы и нанотехнологии. Delta Force 2 отличалась от Delta Force исключительно циферкой в названии; многочисленные дополнения, сиквелы и золото-платиновые переиздания (все то, чем Novalogic занималась в свободное от безделья время) год за годом медленно превращались в мумии в коллекционных коробках. Xtreme 2 – сиквел ремейка первой Delta Force; продавать такое в 2009 году за деньги и с серьезным лицом должно быть дико неловко, поэтому кто-то из разработчиков прочитал книжку про шейдеры и нарисовал красивую воду, чтобы было не так стыдно перед конкурентами. Вода получилась настолько красивая, чистая и прозрачная, что сквозь нее видно все, в том числе неопрятные пласты ила, в который превратилась простая и гениальная Delta Force'1998 под натиском времени и человеческой лени.

ТЕРРАКОТОВЫЕ ВОИНЫ

Самая большая ошибка, которую может совершить неподготовленный зритель, – спутать Xtreme 2 с тактическим шутером формата Ghost Recon или Rainbow Six. Игра начинается на ночной поляне посреди развесистой тропической флоры; в ветвях поют какие-то животные, напарники спамят радиоэфир, пахнет опасностью. Покусанный молью движок Black Hawk Down в первые минуты изо всех сил

По статистике любая картинка из Xtreme 2 прячет в себе как минимум пять затаившихся наркобаронов.

О КОМПАНИИ

1985 Американский программист Джон Гарсия (John Garcia) шутки ради создал компанию Novalogic.

1992 Разросшаяся Novalogic стала издателем, самостоятельно запустив на рынок собственную же игру Comanche: Maximum Overkill.

1998 Вышла Delta Force – первая и лучшая игра сериала.

Парень уже минут 20 как застрял в стене, но продолжает мужественно идти вперед.

XTREME 2 НАСТОЛЬКО СТРАШНА, КОСОЛАПА, СТАРА И ОТВРАТИТЕЛЬНА, ЧТО ОСОЗНАННО ИГРАТЬ В НЕЕ МОЖНО ТОЛЬКО ИЗ ЧУВСТВА СОСТРАДАНИЯ.

тужится, чтобы не свалиться замертво. Откуда-то выбегают усатые ахмадинежады с автоматами и застревают в мутной текстуре травы; управляемый игрой отряд «Дельта» не обращает на них никакого внимания – сержант засунул голову в дерево, рядовой слева без нас убежал спасать мир, а рядовой справа упал в воду и плавает вокруг мертвого ахмадинежада, изредка в него постреливая. Через пять минут последняя сотня наркобаронов падает замертво, грузовики с оружием взлетают в воздух, игра говорит, что мы победили. Что это было?

В робкой надежде, что цирк больше не повторится, убегаем от наркобаронов в кампанию номер два и попадаем прямиком в заснеженный Таджикистан. Вертолет, парашют, винтовка в руках; в голове крутится мысль: сейчас начнется Project IGI. Как бы не так: первая же стена первого же встречного завода по упаковке химического оружия оказывается возмутительно живой – внезапно из нее высовывается автомат Калашникова и стреляет нам в голову. Пока мы в шоке хлопаем глазами, вертолет уже выплевывает в сторону завода нового десантника; оказывается, умереть здесь нельзя даже при всем желании – у всемогущего отряда «Дельта» по определению не может быть недостатка в рекрутах. В бешенстве обходим коварную стену с тыла. Из квадратных окон квадратных бараков один за другим вываливаются сумасшедшие, но уже мертвые иваны; лишний раз заходить в побочные постройки нет смысла – суровые русские предатели не нуждаются в мебели и спят главным образом на стульях; к тому же в коридорах движок как-то уж совсем бессовестно начинает показывать графику уровня Quake 2 и тормозить примерно так же, как тот тормозил в 1996-м. Перешагнув через очередного ивана и слегка пошатываясь от передозировки ностальгии (на самом деле это особенность местной камеры – при попытке посмотреть вниз герой наклоняется всем телом; игрок при этом чувствует себя цаплей), выходим в какой-то ангар и видим… мотоцикл! Лениво отстреливаясь и наплевав на карту, говорящую, что цель в 2 метрах от нас, прыгаем в седло и выжимаем газ. Мотоцикл не едет, он ДВИЖЕТСЯ – наплевав на все законы физики, прикидываясь то утюгом, то моторной лодкой, просачиваясь сквозь стены и перепрыгивая через здания. В этот момент становится ясно: Delta Force умерла десять лет назад и все это время медленно, но необратимо разлагалась. Аминь.

При дневном свете игра неуловимо напоминает Deer Hunter.

Упасть с мотоцикла невозможно. Умереть на нем в общем-то тоже.

УНЕСИТЕ ЭТО НЕМЕДЛЕННО

Xtreme 2 настолько страшна, косолапа, стара и отвратительна, что осознанно играть в нее можно только из чувства сострадания. Это все та же Delta Force образца 1998 года, виртуальный тир, где и охотник, и жертва – идиоты, а побеждает тот, за кем демократия. Xtreme 2 неплохо смотрелась бы, выйди она года два назад на каком-нибудь iPhone; в XXI веке и на ПК таким играм делать решительно нечего. Она застряла в детстве и вряд ли когда-нибудь вырастет; даже мультиплеер и тот из другой эры. В этом плане Xtreme 2 очень напоминает фильм The Delta Force 1984 года (не имеющий к ней никакого отношения) о том, как отряд «Дельта» убивает террористов. Все то же самое: и наплевательство на элементарные критерии качества, и несоответствие своему времени, и тотальное сумасшествие создателей. Есть, впрочем, одно отличие: в фильме был Чак Норрис (Chuck Norris); вросшие в кресла сотрудники студии Novalogic до такого фокуса не додумаются ни за что и никогда.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТИ: Шерлок Холмс и Джек-потрошитель
ПОХОЖЕ НА: «Шерлок Холмс: Секрет Ктулху», Call of Cthulhu, Necronomicon

Автор: Дмитрий Карасев

ФАКТЫ: **1** легендарный сыщик, идущий по следу убийцы | **1** легендарный маньяк, держащий Лондон в страхе | **1** человек, который может разгадать его тайну, – ты!

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Отлично переданная атмосфера «темного Лондона», увлекательный сюжет, яркие персонажи, улучшенная по сравнению с предыдущими частями графика, хорошее звуковое оформление.

Однообразный игровой процесс, предсказуемые головоломки, отсутствие новизны, устаревшая графика, большое количество ошибок.

ПРЕКРАСНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОЙТИ ПО ЛОНДОНСКИМ ТРУЩОБАМ ВМЕСТЕ С ШЕРЛОКОМ ХОЛМСОМ И ЛИЧНО СОРВАТЬ МАСКУ С ДЖЕКА-ПОТРОШИТЕЛЯ.

7.5

ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА-ПОТРОШИТЕЛЯ

В ТЕМНОМ-ТЕМНОМ ЛОНДОНЕ...

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ:** Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** CP Digital Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Frogwares Game Development Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.sherlockholmes-thegame.com

Трущобы Лондона скрывают опасность. Где-то в темных подворотнях, заполненных зловонной смесью дыма и тумана, притаился хищник. Неуловимый убийца, своей жестокостью повергший в ужас даже обитателей Уайтчапела, самого грязного района в Лондоне. Но по следу зверя уже идет охотник. Великий Шерлок Холмс спокоен и невозмутим – он движется от одной подсказки к другой, туда, где его и тебя ждет шокирующий ответ на одну из самых жутких загадок XX века – тайну Джека-потрошителя...

ЗАГАДКА ПЕРВАЯ

В 90-е годы прошлого века большой популярностью пользовалось такое развлечение, как «книга-игра». Да-да, те самые книги, в которых идет несколько страниц о приключениях доброго молодца, а в конце приписка: «Направо пойдешь – см. стр. 20, налево пойдешь – см. стр. 31». Так вот, квесты о похождениях Шерлока Холмса от Frogwares Game, и в особенности новая история о Джеке-потрошителе, порой кажутся логичным продолжением тех книг.

Жанр квеста, конечно, и так предполагает главенство сюжета, но в «Шерлоке Холмсе» рамки становятся особенно заметны – тебе не предотвратить положенные Джеку по истории пять убийств и не узнать разгадку раньше последней страницы. Так ведь мы и не читаем детективы с конца, верно? А «Шерлок Холмс против Джека-потрошителя» – это самый настоящий детективный роман, прекрасно написанный и иллюстрированный. Тщательно прорисованные декорации одного из самых злачных районов Лондона конца XIX века, колоритнейшие персонажи из числа наиболее выдающихся отбросов общества, запоминающиеся диалоги, прекрасное звуковое оформление... Поневоле самостоятельно додумываешь недостающие детали вроде вони выгребных ям или холода от прикосновения к булыжной мостовой с засохшим пятном крови.

Тема мрачных трущоб была раскрыта еще в истории про Ктулху, однако новое произведение Frogwares Game по уровню атмосферы и интриги превосходит остальные истории про великого сыщика. Уже посещение мест преступления – впечатления из разряда тех, что потом вспоминаются в не самых приятных снах. Благо Frogwares Game перебрала кучу документов и иллюстраций, дабы воссоздать картины происшедшего с фотографической точностью, а игра заставит обшарить буквально каждый сантиметр этих картин с лупой в руках – в поисках улик. Иначе тайну Джека-потрошителя никогда не разгадать...

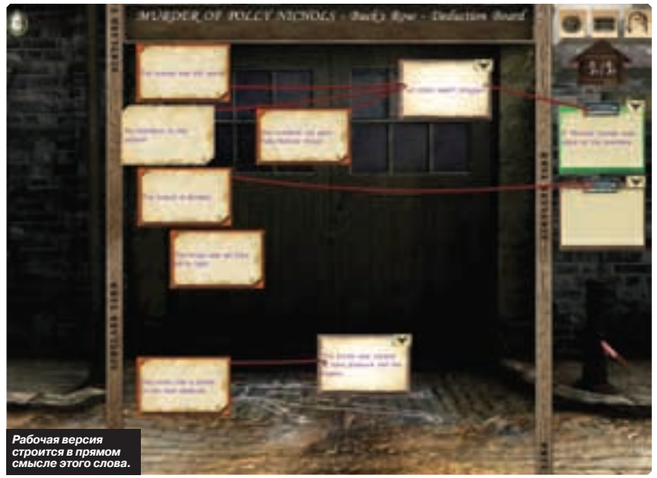
ЗАГАДКА ВТОРАЯ

Объявив о намерении выпустить «Шерлока Холмса против Джека-потрошителя» не только на PC, но и на Xbox 360, руководство Frogwares Game само подкинуло нам задачку не легче тех, что приходилось решать великому сыщику. По большому счету мы давно уже привыкли к историям о мистере Холмсе и знаем, чего от них ждать: увлекательного сюжета, лихо закрученной интриги, стандартных квестовых головоломок и графики уровня «так сойдет». Но визит на консоли – это, знаете ли, обязывает. Как минимум к капитальному обновлению предлагаемой картинки и основательным реформам в геймплее – ведь «стандартные квестовые головоломки» на приставках не в чести, и одного увлекательного сюжета для успеха будет маловато.

Кто-то предлагал не мелочиться и сразу сделать «Шерлока Холмса против Мастера Чифа». Этого, к счастью, не произошло, а вот картинка действительно стала лучше – по крайней мере бурый лондонский смог теперь ассоциируется именно со смутным чувством опасности, а не с желанием скрыть недостаток полигонов. Появилась еще возможность в любой момент переключаться между видом от первого и видом от третьего лица, но единственное применение, которое ей отыскалось, – создать у тебя впечатление, что ты запрыгиваешь в голову великому сыщику. Впрочем, есть куда больше загадка: откуда в новой истории из жизни великого сыщика взялось столько багов и системных ошибок? То игра отказывается выпускать из подземелья даже после решения головоломки с подбором отмычек, то полисмен забывает, что ты уже приносил ему дело господина М., то вообще все виснет и отказывается запускаться без переустановки драйверов для видеокарты. Обилие багов – проблема, которой от предназначенного для консолей проекта ждешь меньше всего.

ЗАГАДКА ТРЕТЬЯ

Впрочем, какие-то там баги не могут помешать Шерлоку Холмсу поймать кровавого маньяка. Само расследование крутится вокруг убийств – ты вместе с великим сыщиком прибываешь на место преступления, осматриваешь его в поисках улик, после чего начинаешь потихонь-



Рабочая версия строится в прямом смысле этого слова.

Несколько раз тебе доведется смотреть из глаз самого Джека-потрошителя.

В викторианской Англии так, должно быть, представляли Fallout.

«ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА-ПОТРОШИТЕЛЯ» – ЭТО САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ ДЕТЕКТИВНЫЙ РОМАН, ПРЕКРАСНО НАПИСАННЫЙ И ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ.

О КОМПАНИИ

2002 Frogwares Game начинает линейку детективов про Шерлока Холмса игрой Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy («Шерлок Холмс: Пять египетских статуэток»).

2003 Как выясняется, второй по популярности писатель в студии – Жюль Верн. Ряд квестов по мотивам его книг стартует с Journey to the Center of the Earth («Путешествие к центру Земли»).

2008 Frogwares Game демонстрирует познания в области жанра ужасов – на прилавки выходит Dracula: Origin («Охотник на Дракулу»).

СКЛАДЫВАЕТСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО ТЫ СЛЕДУЕШЬ ЗА ДЕДУКТИВНЫМИ РАЗМЫШЛЕНИЯМИ ШЕРЛОКА ХОЛМСА: «ВО-ПЕРВЫХ, ВО-ВТОРЫХ, В-ТРЕТЬИХ...»

ку разматывать клубок из загадок и фактов, шаг за шагом восстанавливая картину происшедшего. Собранная информация теперь выводится на экран в виде связанных между собой кусочков текста, благодаря чему складывается впечатление, что ты действительно следуешь за дедуктивными размышлениями Шерлока Холмса: «Во-первых, во-вторых, в-третьих...»
Увы, на стадии «свободного плавания» темп игры начинает безнадежно провисать. Кажется, придумав увлекательную историю, в Frogwares Game только в самый последний момент спохватились, что нужно чем-то занять игрока в перерывах между сюжетными вставками. В итоге заполнять паузы пришлось обыкновенной квестовой рутиной, пришитой к сюжету белыми нитками. Поэтому большую часть свободного времени мистер Холмс исполняет роль первой в истории Лондона бесплатной службы доставки, болтаясь по Уайтчэпелу «в поисках предмета А для полисмена Б, который знает адрес мистера С, где-то когда-то видевшего что-то подозрительное».
Иногда Frogwares Game разнообразит происходящее стандартными задачками вроде собирания мозаики из разорванной записки или упоминавшихся уже игр с замками. Но в общем и целом расследование превращается в бесконечный забег по лондонским трущобам. Поневоле с нетерпением начинаешь ждать, когда же Джек-потрошитель соизволит еще кого-нибудь зарезать.

ЗАГАДКА ЧЕТВЕРТАЯ

Однако просто взять и нажать кнопку «Выход» не поднимается рука. Сценаристы Frogwares Game свое дело знают. «Шерлок Холмс против Джека-потрошителя» как раз тот случай, когда невозможно отложить книгу, не убедившись, что убийца – дворецкий. Да и профессиональная гордость не позволит сдаться. Как может великий Шерлок Холмс признать поражение? Жаль только, что целый ряд ошибок мешают наслаждаться повествованием в полной мере. Да, сериал от украинцев сделал очередной шаг вперед, но одновременно с этим встал на краю виртуальной расщелины. Бесконечно держаться на плаву за счет старого багажа невозможно – в следующий раз «Шерлоку Холмсу» придется делать большой скачок вперед... Иначе новый шаг окажется шагом в пропасть. ■

«Ну что? Сколько поставили?»

Местный врач ведет себя на удивление корректно, морфием не торгует и экспериментов над больными не ставит.

Диалог обычно ограничен одной-двумя опциями.

Автор:
Дмитрий Карасев

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: ToCA Race Driver, Evolution GT

...И с криком «На фиг вы тут расселись!» прокладывает новую трассу...

Вид с бампера – прекрасная возможность убедиться в том, что гонки являются очень контактным видом спорта.

SUPERSTARS V8 RACING

НИ ДНА НИ ПОКРЫШКИ

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Milestone
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Bean Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.milestone.it/eng/SuperstarsV8/SuperstarsV8.shtml

Очередная игра от ветеранов автоспорта из Milestone получилась очень... кхм, оригинальной. Посуди сам: где еще найдешь гоночный симулятор, в котором машины считают себя мотоциклами, руль оказался наименее нужной частью авто, а сама игра разрывается между двумя жанрами? И ладно бы перед нами была обыкновенная халтура, подходящая лишь для упражнений в остроумии. Так нет, в Superstars V8 Racing вполне можно играть и даже, представь себе, получать от этого удовольствие.

АВТОМОБИЛИ VS. МОТОЦИКЛЫ

Уже поверхностного знакомства с Superstars V8 Racing достаточно, чтобы понять: стать хитом игра не стремится. Во-первых, она не дружит с рулями – в смысле с теми, что подключаются к компьютеру. Для игры, претендующей на звание серьезного симулятора, это огромный минус. Во-вторых, машины тоже не дружат с рулями – в смысле с теми, что сжимает в руках виртуальный пилот. Управляемость авто и модель их поведения на дороге превращают каждую гонку в борьбу с собственным «железным конем», а необходимость «рулить» при помощи клавиатуры, понятно, никак не помогает улучшить ситуацию. Возможно, проблемы с управляемостью объясняются тем, что Superstars V8 Racing построена на базе движка от недавнего мотосима SBK Superbikes 2009. По крайней мере порой возникает впечатление, что ты управляешь именно мотоциклом. Причем ведет он себя совершенно непредсказуемо. Машины то игнорируют законы физики, то капризничают на поворотах, требуя торможения двигателем и грозя при малейшей ошибке улететь в траву.
В этом заключается главная беда Superstars V8 Racing – она не может определиться, кем хочет стать: то ли веселой Need for Speed, то ли полноценным симулятором. Подобная двойственность проявляется у Milestone во всем. С одной стороны, за основу взята реальная гоночная серия V8 Supercars, в игре представлены настоящие автодромы, гонщики и модели машин. С другой – предлагаемые режимы не имеют ничего общего с названным выше чемпионатом, машины ведут себя на трассе абсолютно одинаково... Ну и еще много мелочей, портящих впечатление. Тем не менее, в Superstars V8 Racing можно играть с удовольствием, особенно при наличии живых партнеров, когда все находятся в равных условиях. Да и чемпионат способен увлечь на какое-то время... Главное – приноровиться к управлению.
Если Стамбул – город контрастов, то Superstars V8 Racing – игра контрастов. Взгляни хотя бы на скриншоты, которые демонстрируют качественные модели автомобилей на фоне убогих окрестностей. У Milestone получилась игра, способная занять тебя на пару вечеров. И именно что занять – пока освоишься с «мотоциклетным» управлением, пока откатаешь несколько пробных гонок... Опять же не сочти эту фразу за штамп: Superstars V8 Racing рассчитана именно на пару вечеров, дальше у тебя просто лопнет терпение. ■

О КОМПАНИИ

1995

Свой первый успех расположенная в Милане студия отпраздновала под именем Graffiti. Популярность ей принесла гонка Screamer – одна из первых игр, полностью использовавших возможности процессора Pentium.

1997

Уже через два года итальянцы сменили имя на Milestone и выпустили Screamer Rally. Игра задействовала чипсет 3dfx Voodoo Graphics, поэтому графика Screamer Rally в то время считалась чуть ли не совершенством.

2009

Milestone уже несколько лет специализируется на мотосимуляторах, последним из которых стала SBK Superbikes 2009 – неплохая в общем-то игра. И зачем студии потребовалось переключаться на автогонки?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★½ 5.5
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Качественные модели машин, настоящие автодромы, конкурентоспособный AI, неплохое звуковое сопровождение, возможность игры онлайн.

Плохая управляемость машин плюс их «одинаковость», скучные режимы, недостаточно прорисованные декорации, убогость модели повреждений. Невозможно подключить руль.

БЮДЖЕТНАЯ ПОДЕЛКА, ЗАСТРЯВШАЯ ГДЕ-ТО ПОСЕРЕДИНЕ МЕЖДУ СЕРЬЕЗНЫМ СИМУЛЯТОРОМ И NEED FOR SPEED.

5.0

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Стив Яблонски (Steve Jablonsky), композитор
ПОХОЖЕ НА: Transformers: The Game, Iron Man

Автор: Дмитрий Рубанов

ФАКТЫ: **10** огромных трансформеров для сингла | **5** режимов многопользовательской игры | **2** кампании: за автоботов и десептиконов

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

+ Тщательно смоделированные роботы; неплохая музыка от Стива Яблонски; занятный мультиплеер.

– Однообразные задания; антигуманное управление; занудный сценарий, часто идущий вразрез с событиями фильма.

ОЧЕРЕДНОЙ НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫЙ ЭКШЕН ПО МОТИВАМ МОЩНОГО ЛЕТНЕГО БЛОКБАСТЕРА.

5.0

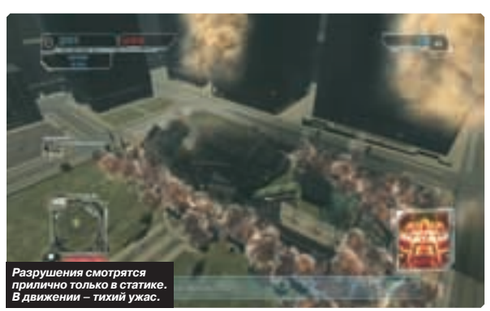
ТРАНСФОРМЕРЫ: МЕСТЬ ПАДШИХ

МЕТАЛЛОЛОМ ПРЯМОХОДЯЩИЙ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Transformers: Revenge of the Fallen: The Game
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Beenox Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–12
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.transformers-game.com

Трансформеры проделали долгий путь от японских пластмассовых игрушек до голливудских блокбастеров с бюджетом, на который можно год содержать город Саратов. Первый фильм про больших человекоподобных роботов от режиссера Майкла Бэя (Michael Bay) окупился буквально за несколько дней проката. Сиквел, вышедший на экраны в июне, получился еще зрелищнее и успешнее. А вот на сопутствующую игрушку, как обычно, без слез не взглянешь.

С другой стороны, а чего еще можно было ждать от создателей ничем не выдающихся экшенов по мотивам мультиков «Монстры против пришельцев» и «Би мувви»? Роботы есть? Есть. Много? Много. И на том спасибо.



Разрушения смотрятся прилично только в статике. В движении – тихий ужас.

ЛЮДИ В ОПАСНОСТИ

Игровые «Трансформеры» отпугивают с первых секунд: сначала логотипом Beenox Studios, затем жутко перегруженным главным меню. 11 пунктов – явный перебор даже для стратегии, чего уж говорить о незамысловатой стрелялке по фильму. Но это мелочи и частности. Ситуация становится по-настоящему безрадостной в момент, когда эстафету перенимает так называемый сюжет.
Игра отчаянно пытается рассказать об ожесточенном конфликте между инопланетными роботами автоботами и десептиконами, способными принимать облик автомобилей и другой техники. И те и другие покидают родную планету и прибывают на Землю в поисках «Искры» – артефакта, способного вдохнуть жизнь в неодушевленные предметы. После развязки первых «Трансформеров» от «Искры» остается лишь пара кристаллов, поэтому десептиконам теперь приходится хаотично бегать за немногочисленными осколками. Только кусочки артефакта могут воскресить их падшего лидера Мегатрона. Сердобольных автоботов такой расклад, разумеется, не устраивает, и те встают грудью за будущее человечества.

В «Мести падших» есть две отдельные кампании – за хороших и не очень. Отсебятины в них выше крыши, а параллелей с сюжетом фильма самый минимум. Выбор группировки сути дела почти не меняет. Поначалу различий между миссиями нет и в помине – сплошные зеркальные копии. Скажем, на уровнях, где автоботам необходимо защитить какой-либо объект, десептиконам, наоборот, требуется его уничтожить. Иногда попадаются уникальные ситуации вроде сражения с огромным роботом Девастатором или налета на американский военный флот.

ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ

Из-за обширной географии вторых «Трансформеров» создателям игры пришлось отказаться от свободного мира. Задания, не считая дополнительных, следуют строго друг за другом. Выбирать можно лишь главное действующее лицо, да и то не сразу. Для начала придется выполнить определенные условия (убить десять противников в прыжке, провести пять особых атак), и только затем откроется возможность переиграть миссию приглянувшимся роботом.
У любого трансформера два типа атаки: ближняя (металлическими конечностями) и дистанционная (из встроенного оружия). Комбо? Не мечтай. Удар, тройной удар, удар в прыжке, особый удар – все, на что хватило фантазии у создателей. Есть

Процесс трансформации и сами роботы прорисованы до мельчайших деталей – фанаты фильма оценят.

По количеству глупых диалогов и приторно пафосных сцен «Месть падших» заткнет за пояс даже недавнего «Терминатора».

РАЗЛИЧИЙ МЕЖДУ МИССИЯМИ ДВУХ КАМПАНИЙ НЕТ И В ПОМИНЕ – СПЛОШНЫЕ ЗЕРКАЛЬНЫЕ КОПИИ.

еще, конечно, по одной спецспособности на брата (быстрое лечение, возможность поставить автоматическую турель и т.п.), но этим сейчас трудно кого-то удивить. Недостаток разнообразия могла бы компенсировать зрелищность, но ее нет и в помине. Рушатся далеко не все объекты и не всегда по физическим законам. За поверженных врагов и ловкое выполнение миссий трансформеру полагается награда – очки для прокачки умений. Можно улучшить здоровье, уменьшить время охлаждения пушки или увеличить скорость перезарядки.
Кстати, об однообразии. Пожалуй, главная ошибка Beenox – попытка превратить «Трансформеров» в аттракцион одной карусели. Бегать, прыгать, стрелять и бить железные морды надоедает очень быстро. Потуги канадцев навязать игроку оригинальную манеру управления закончились крахом. Пройти «Месть падших» и не переломать пальцы – серьезное достижение. За стрельбу отчего-то отвечает средняя кнопка мыши, которая в приличных играх нередко вообще не задействована; для того, чтобы находиться в форме машины (танка, вертолета, самолета – неважно), надо постоянно удерживать Shift; наконец, игра частенько просит одновременно нажимать по три клавиши в разных углах клавиатуры – натуральное издевательство.
К всеобщему удивлению, Beenox разродилась недурственным мультиплеером. Разработчики привили экшену про железных исполинов идеи Unreal Tournament. Помимо стандартного Deathmach и Capture the Flag в «Трансформерах» попадаются режимы поинтереснее – с контрольными точками и претензиями на командное взаимодействие.

ФАНАТАМ НА ЗАМЕТКУ

Саундтрек фильма добрался до игры в урезанном виде: по дороге где-то потерялись композиции Linkin Park, Green Day и Nickelback. Зато музыка Стива Яблонски (Steve Jablonsky), бессменного композитора «Трансформеров» и Gears of War, осталась в полном объеме. К озвучке никаких претензий. Меган Фокс (Megan Fox), Шайа ЛаБаф (Shia LaBeouf) и Питер Каллен (Peter Cullen) лично начитали реплики своих персонажей.
Внешний вид «Мести падших» производит двоякое впечатление. На одной чаше весов отличная детализация роботов и вполне сносная анимация, на другой – сотни оттенков серого и несерьезная детализация уровней. Проще говоря, игра подойдет тем, кто мечтает в деталях рассмотреть, как Бамблби из семиметрового робота превращается в Chevrolet Camaro и обратно. А вот остальным занудные перестрелки и нелепые драки наскучат гораздо быстрее, чем их покинет мысль о зря потраченных деньгах. ■

О КОМПАНИИ

2000 В канадском городе Квебек Доминик Браун (Dominic Brown) основал Beenox Studios. Сейчас в штате компании работает более 300 человек.

2002 Выходит довольно слабая ролевая игра Pillars of Garendall – первый собственный проект студии для персональных компьютеров.

2008 Beenox входит в число 50 лучших разработчиков мира по версии аналитической компании Game Developers Research. За какие такие заслуги – неясно.

Многотонные махины легко лазают по стенам и порхают с крыши на крышу вопреки законам физики.

Глядя на такие кадры, понимаешь: а ведь хорошо, что коровы не летают!

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к 11 миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
THE CHRONICLES OF SPELLBORN
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** fallout.bethsoft.com

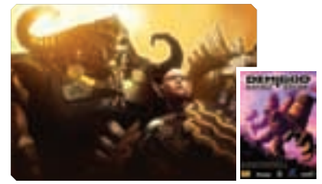
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (59)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

ЧТО ЕЩЕ?
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ



- **РАЗРАБОТЧИК:** 1C/Snowball Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Gas Powered Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.demigodthegame.com

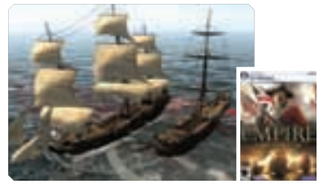
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, Золотой кулер

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

STRATEGY/ WARGAME

EMPIRE: TOTAL WAR



- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.totalwar.com/empire

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04 (64)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Игра номера

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
XIII ВЕК: РУСИЧ
IMPERIUM ROMANUM

SHOOTER

ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA

- **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze Studios, Tigon Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.riddickgame.com

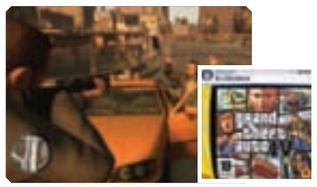
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Золотой кулер

Escape from Butcher Bay постоянно подсовывала игроку что-то новое, потому и проходилась на одном дыхании. Assault on Dark Athena развивает идеи оригинала. Сбежав из тюрьмы, Риддик не стал ближе к свободе – в глубоком космосе его корабль оказался захвачен звездолетом «Темная Афина»...

ЧТО ЕЩЕ?
CALL OF JUAREZ: УЗЫ КРОВИ
LEFT 4 DEAD

ACTION

GRAND THEFT AUTO 4



- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.gta4.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 02 (62)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Это та самая ИГРА, которой ты грезил последние три, а может даже три с половиной года, почти 15 гигабайт концентрированного безрассудства и беспредела. Это самая правильная, то бишь компьютерная, версия GTA4 – более красивая, но менее расторопная, нежели ее приставочные сестренки.

ЧТО ЕЩЕ?
PROTOTYPE
DEAD SPACE

RACING

BURNOUT PARADISE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.burnout.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (63)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра номера

Секрет успеха, как ни странно, в авариях – самых потрясающих, зрелищных и реалистичных в истории видеоигр. Burnout превращает в реальность мечту любого нормального мужчины: расфигачить дорогой суперкар в клочья, в мясо, в осколки стекла и деформированного металла.

ЧТО ЕЩЕ?
STCC: THE GAME
PURE

SIMULATION

ВОЙНА В НЕБЕ – 1917

- **РАЗРАБОТЧИК:** Neoqb
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.riseofflight.com

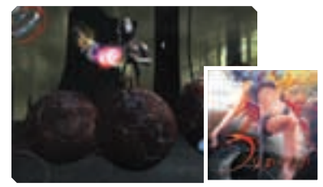
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

«Война в небе – 1917» – это абсолютно иная реальность. На допотопном самолете приходится идти едва ли не в рукопашную просто потому, что из бортового вооружения здесь только два пулемета, которые надо перезаряжать вручную, а вместо системы наведения – круглый прицел с мушкой посередине.

ЧТО ЕЩЕ?
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА
МОРСКОЙ ОХОТНИК

ADVENTURE

ТУРГОР



- **РАЗРАБОТЧИК:** Ice-Pick Lodge
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.tension-game.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (54)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопии» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

ЧТО ЕЩЕ?
ЭДНА И ХАРВИ. ВЗРЫВ МОЗГА
ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА ПОТРОШИТЕЛЯ

НЕФОРМАТ

BRAID

- **РАЗРАБОТЧИК:** Number None
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Number None
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Цифровая дистрибуция
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.braid-game.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.9, Золотой кулер

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
SPORE
ZENO CLASH

Автор:
Максим Михеенко

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ
U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ ТРЕТИЙ, СТЕРЕОЭФФЕКТНЫЙ

МЫ РАДЫ ВНОВЬ ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ В ДНЕВНИКАХ РАЗРАБОТЧИКОВ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – САМОГО, ПОЖАЛУЙ, ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. СВЕЖИЕ, С ПЫЛУ С ЖАРУ НОВОСТИ – ВОТ ТО, ЧТО МЫ ХОТИМ ПРЕДСТАВИТЬ ТВОЕМУ ВНИМАНИЮ СЕГОДНЯ. О СТЕРЕОЭФФЕКТЕ, КОНСТРУКТОРЕ УРОВНЕЙ И КОЕ-ЧЕМ ДРУГОМ... ВЕДУЩИЙ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР ПРОЕКТА СЛАВИК КОКОРЕВ ПРОДОЛЖАЕТ РАССКАЗЫВАТЬ О ХОДЕ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ.

Лето, друзья, лето! Какое прекрасное время! Креатив прет как лавина, идей масса, но погода, а именно жара, и отсутствие личного состава не позволяют их реализовывать в той мере, в какой хотелось бы. Половина сотрудников свалила в отпуск под предлогом срочной необходимости отдыха, другая половина – вяленая. И все же работа не стоит, мы уверенно движемся вперед. Наше сотрудничество с техническим спонсором – компанией NVIDIA принесло очередные плоды. Программисты поработали над усовершенствованием движка, и теперь при включении так называемого эффекта параллакс в U-WARS можно поиграть в стереоочках и насладиться полностью трехмерным изображением. Впечатления потрясающие, особенно под водой. Создается ощущение полного погружения в мир игры, действительно чувствуешь себя участником разворачивающихся событий. Конечно, над картинкой необходимо еще поработать, есть куда двигаться, но уже имеющийся результат впечатляет.

Студия «Биарт» одной из первых внедряет данную технологию в мультиплатформенные игры. Что нужно игроку, чтобы прикоснуться к стереоэффекту? Это специальные очки, которые устроены и действуют подобно человеческому глазу, и современный монитор. Ты скажешь, что подобная технология не нова и применяется довольно давно, например, в кинотеатрах. Однако существует несколько «но». Во-первых, та технология, которую ты, скорее всего, имеешь в виду, разрабатывалась для кинотеатров и использовалась только в них, во-вторых, в ней применялись устаревшие разработки, которые при длительном использовании небезопасны и имеют определенные ограничения по здоровью. С тех пор стереотехнологии сильно ушли вперед, и современные стереоочки позволяют наслаждаться любимой игрой дома, сидя на уютном диване, и при этом не испытывать никаких неудобств. Единственно, пока такое удовольствие стоит дороговато, но это явление временное – эксклюзивные вещи всегда недешевые, пока не выйдут в тираж.

О КОНСТРУКТОРЕ УРОВНЕЙ

Не можем не поделиться важной новостью, касающейся дизайна уровней. Наши специалисты начали использовать современный, качественно новый подход к созданию уровней. Это сборка уровней из «конструктора», что позволяет в короткое время создавать высокодетализированные локации. Таким образом дизайнеру проще раскрывать весь свой творческий потенциал и работать более эффективно. Данная технология прекрасно зарекомендовала себя в таких играх, как Gears of War, Unreal Tournament 3, и в других проектах класса ААА. Крупнейшие мировые разработчики успешно используют ее в последние годы. Среди преимуществ «конструктора» можно назвать удобство итерактивной работы. Проще говоря, дизайнер легко модифицирует свою локацию да в принципе даже полностью изменяет ее концепцию за короткий срок. Работа по созданию уровней и их отладке значительно ускорилась, возни стало меньше. Отсюда гибкость в процессе разработки.

О ПРОДВИЖЕНИИ ИГР В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

В июне студия «Биарт» провела крупное общественное мероприятие – общероссийский форум ИОНИТ при поддержке Государственной академии инноваций и в рамках проекта партии «Единая Россия» «Национальная инновационная система». Были затронуты проблемы инноваций в образовании и науке. В частности, я делал доклад на тему «Применение серьезных игр в образовании. Симулятор «Подводные экосистемы». Таким образом, наша студия старается активно продвигать идею использования игр в отечественной системе образования. Надеемся, что через несколько лет в школах появятся компьютерные игры, посредством которых учащиеся, возможно, даже кто-то из тех, кто прямо сейчас читает эти строки, будут получать знания. Ведь было бы здорово, если бы игра в симуляторы в школе стала одним из способов дидактической подачи учебного материала!
Немного расскажем о планах на ближайшее время. В августе мы запланировали семинар по гейм-дизайну. Обширное двухдневное мероприятие пройдет в Государственной академии инноваций. Во многом это уникальное событие для нашей страны. На семинаре можно будет узнать обо многих секретах успешного гейм-дизайна, их практическом применении, попробовать себя в роли дизайнера реального проекта. А самое главное – бойцы, окончившие наш спецкурс, получат сертификаты государственного образца о повышении квалификации. Ожидается и приятный сюрприз. О деталях скоро узнаешь на нашем сайте. Приходи, не пожалеешь.
На этом все. Продолжаем работать и с оптимизмом смотрим в будущее! Заходи на www.uwar-game.ru. До новых встреч! ■

Те самые стереоочки от NVIDIA.

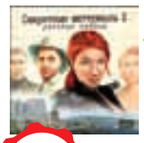
Автор:
Владимир Карпов

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: МАЙ-ИЮНЬ 2009 ГОДА

* официальная цена на сайте издателя

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Secret Files 2: Puritas Cordis **ЖАНР:** Adventure **РАЗРАБОТЧИК:** Fusionsphere Systems/Animation Arts **ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск **ЛОКАЛИЗАТОР:** Lazy Games **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/secretfiles2/

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ 2: PURITAS CORDIS



ЦЕНА 329* РУБ.

Игра «Секретные материалы 2: Puritas Cordis» – это не о Малдере и Скалли, а всего лишь продолжение адвенчуры 2006 года «Тунгуска: Секретные материалы» – игры красивой, словно работы Дюрера, но глупой, как образ медведя с балалайкой. Поупражнявшись немного в жанре квазисоветского идиотизма («тупая кровавая гебня», безграмотные тексты на кириллице, vodka, портреты Ленина included), немцы из Fusionsphere Systems метнулись к другому, не менее плодотворному источнику абсурда – псевдорелигиозным сказкам про конец света.

Очередная зловредная секта втайне вынашивает планы мирового господства, вербуя стада покорных последователей и устами безумного телепроповедника провозглашая скорый апокалипсис; об истинных намерениях недосайентологов знают единицы. Епископ Перри тоже обладал кое-какой информацией и, прежде чем его устранила пара сэмов фишеров, успел распространить сведения среди доверенных лиц. Спустя несколько дней и полдюжины трупов мессианская задача по спасению мира от опасной ереси обрела последнего и самого надежного исполнителя в лице знакомой тебе Нины Каленковой. Странным образом все это оказалось связано с древним языческим культом в Индонезии, куда по совпадению полезли собирать тумаки и артефакты Макс Грубер («бывший» Нины, тот еще зануда) и блондинисто-губастая археологиня Сэм Петерс.

Изменились место, время и обстоятельства, но главная героиня, Нина, осталась прежней, и кое о чем это говорит. Понятное стремление авторов увидеть рыжую красавицу в том же пантеоне, где давно и заслуженно обосновались Эйприл Райан, Кейт Уокер и Николь Коллар (да и Вик Макферсон прогуливается где-то неподалеку), встретилось с подходящим историческим моментом: пока Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) скупо делится туманными планами о Syberia 3, Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist) пропадает в The Secret World, а от Чарльза Сесила (Charles Cecil) и вовсе ни слуху ни духу, квестовый небосклон слегка заскучал по новым звездам. Вот только, несмотря на все немецкое старание, прилежным бюргерам пока не удается создать образ, которому хотелось бы по-настоящему сочувствовать: огненно-рыжей копны волос, выразительных зеленых глаз и туго обтянутой джинсовой задницы для столь благородной цели маловато.

Классические героини квестов не боялись признаваться себе и нам в своих страхах. Не стеснялись в отчаянии развести руками, если что-то не получалось или шло не так. Это оживляло образ девушки по ту сторону экрана, позволяло нам поверить в ее реальность. Эйприл Райан и Кейт Уокер были людьми, попавшими в сказку. Нина Каленкова – женщина-робот, очутившаяся в программе новостей. Она все умеет, все знает, никогда не паникует, не смеется, не рыдает. Нина легко выбирается из затонувшего судна сама и заодно спасает раненного диабетика. Нина сооружает моторную лодку, сняв двигатель со старого мотоцикла. Когда понадобится надуть полицейского, смело хлебнет той самой vodka. Нина может, Нина может все что угодно. Молодец, приятель, ты наконец-то догадался о том, о чем Нина знает и без тебя; жми же скорее на кнопки! Полюбуйся ее статной, горделивой походкой. Улыбнись удачным, почти стоббартовским шуткам. «Стол для пинг-понга на корабле так же уместен, как книга вегетарианских рецептов на бойне». «Загорелый, подтянутый и сексуальный, как вчерашний мясной фарш». Ирония девушки адресована неприятному лысому типу, который позволяет себе отпускать сальности в ее адрес, но ты все равно чувствуешь себя неуютно. Многогранный талант, острый ум и неизменно безупречный внешний вид фрау Каленковой, кроме прочего, внешне очень напоминающей другую рыжеволосую бестию – вампиршу Бладрейн, толкают на крамольную мысль: уж не заключила ли девушка известную сделку с Мефистофелем? Волей-неволей вспоминается Эрик Картман, утверждавший, что у рыжих не бывает души; в случае с Ниной это вполне может быть правдой. Особенности русской версии: Над переводом трудились сотрудники компании Lazy Games, известной нам по работе над русскими версиями таких хитов, как The Longest Journey, Dreamfall, Sinking Island, Still Life, Runaway 2: Dream of the Turtle, The Witcher, Stranglehold, Wheelman, Nikopol, Stubbs The Zombie, а также над рядом других проектов. Чувствуется уровень и класс: герои озвучены превосходно. Ироничная, решительная, порой слегка самоуверенная Нина, простоватый, в чем-то наивный Макс, неунывающая Сэм, высокомерная Катарина и другие персонажи общаются между собой столь естественно и правдоподобно, что порой кажется, будто русский их родной язык. Спасибо за образцовую работу актерам Елене Чебатуркиной, Денису Некрасову, Евгению Вальцу, Ольге Зверевой, Константину Карасику, Валерию Сторожик!

THE SIMS 3

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Sims 3 **ЖАНР:** God Sim **РАЗРАБОТЧИК:** The Sims Studio **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts **ЛОКАЛИЗАТОР:** Soft Club
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD **ИНТЕРНЕТ:** ru.thesims3.com/home.html

ЦЕНА 854* РУБ.

* цена в магазине «Союз»

С тех пор как главным развлечением в The Sims перестало быть обставление жилплощади мебелью, телевизорами, холодильниками и прочий фэншуй и акцент сместился на межличностные отношения, выращивать виртуальных человечков стало намного интереснее. Основная идея игры при этом осталась прежней: определить жизненную цель персонажа (стать рок-звездой, великим художником или даже Властелином Империи Зла) и постепенно к ней стремиться, время от времени радуя себя и его/ее промежуточными достижениями вроде новой покупки или очередного повышения по службе.

В отличие от прежних версий в The Sims 3 героям придумано множество уникальных черт характера, вкупе с заданными жизненными целями дающих поистине удивительные результаты. Ты можешь создать юморного обаятельного клептомана или рассеянного мизантропа-лежебоку, отважного садовода-сладкоежку или, что уж совсем невероятно, кокетливую домохозяйку-тяжелоатлета с дипломом доктора технических наук; вариантов – тьма. Но главное – это, конечно, возможность знакомить индивидов прямо на улице: любой диалог здесь превращается в своего рода мини-игру, ведь никогда не знаешь, что за чудака встретишь в следующий раз. Новые виды досуга для симов тоже неплохая задумка. Ты можешь водить своих игрушечных друзей в кино, магазины, театры, салоны или же просто напрашиваться в гости ко всем подряд. Можно даже устроить свидание ночью на кладбище! Эмо и готы будут довольны.

И все же временами, устав наблюдать за суетой нарисованных болванчиков, слушать их милую воркотню на «симглише» и гнаться за ачивментами, чувствуешь, как внутри просыпается людоедское желание устроить в карамельно-кукольном царстве небольшую резню. Впрочем, это я, наверное, просто заждался Postal 3.

Особенности русской версии: Поскольку персонажи игры разговаривают на выдуманном языке, работать локализаторам из SoftClub пришлось лишь над текстами. Про перевод можно сказать только хорошее: он качественный и грамотный. Яркий пример: встречаются парень и девушка, начинают общаться. Наверху экрана загорается надпись: «Таня думает, что Игорь флиртует». Жмем кнопку «Спросить, есть ли пара». И вот ответ: «Таня и Ваня связаны отношениями». «Таня думает, что Игорь чувствует себя неловко». Игорь может «Дружески извиниться» или, переводя разговор на другую тему, например, «Спросить о карьере». Все удобно, понятно и просто. Порой, конечно, встречаются ляпы («Коля думает, что Оля чувствует веселье» – почему не радость?), впечатления от в целом качественной работы они не портят.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

EDITORIAL

Привет!
По странному стечению обстоятельств практически весь наш выпуск посвящен роботам в тех или иных проявлениях – см. Little Wheel, Rustyard и Cortex Command. Самое странное, что два из трех проектов основаны на технологии Flash – маленькие независимые игры постепенно переезжают в браузеры, так рентабельнее (можно поставить внизу страницы рекламу) и проще для пользователя (не надо скачивать дистрибутив да и вообще платить деньги). С другой стороны, Flash не всесилен и многое ему (пока) не под силу – хотя та же Little Wheel легко опровергает все фундаментальные теории о слабости этой технологии. Кстати о технологиях. Microsoft наконец запустила свой инструмент для создания игр Kodu для Xbox 360 Live Arcade – теперь тысячи энтузиастов будут, делая вид, что занимаются созданием игр, мучиться с геймпадом в руках. Ну или не будут – Microsoft уверяет, что интерфейс прост и понятен даже школьнику. В презентации проекта, например, участвовала «настоящая 12-летняя девочка». Страшно сказать, какие проекты получатся на выходе… Инди-отдел будет внимательно следить за развитием событий. Кстати, в ласковые объятия Microsoft и XBLA отправилась и нежно ожидаемая нами игра Fez про кавайных кис в тюбетейках. «2010. Xbox Live» – написано на сайте Polytron. Вот и верь людям после этого.

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики

LITTLE WHEEL

КВЕСТ НА КОНЧИКАХ ПАЛЬЦЕВ

РАЗРАБОТЧИК: One Click Dog **ИНТЕРНЕТ:** fastgames.com/littlewheel.html

01

Совершенно гениальная стилистика: в стране одноколесных роботов сломался генератор и все погибли. Прошло 10 тысяч лет, прежде чем молния ударила в одного из них. Аллюзии с WALL-E бесполезны – на заднем фоне играет джаз, а мир состоит из двух цветов: черного и оттенков коричневого. Потрясающее графическое исполнение – смесь 2D и замаскированного 3D. Законы физики работают как в любой уважающей себя инди-инновации. Но мы бы не влюбились в Little Wheel так безрассудно, не будь она НАСТОЛЬКО хороша в действии. В миниатюрное окошко Adobe Flash Player и десять минут игрового времени разработчики One Click Dog из Словакии вместили настоящие эмоции. Каждый экран – простая, очень простая загадка. Все точки соприкосновения аккуратно обведены белыми кружочками. По нажатии и решении загадки включается анимация – и начинается маленькое чудо. Чтобы спуститься на землю, одноколесному роботу нужно упасть на бок. Робот-охранник отключается, если выдернуть его из розетки. Сотни железных бочек разлетаются от удара подъемного крана – а минуту назад мы мчались по неисправному монорельсу мира роботов. Игра меняет перспективу так неожиданно, что захватывает дух. Жаль только, что быстро кончается. Хотя, может быть, лишь One Click Dog и знает, когда нужно вовремя выдернуть шнур. ■

RUSTYARD

АКТУАЛЬНАЯ РЖАВЧИНА

РАЗРАБОТЧИК: Nitrome **ИНТЕРНЕТ:** www.nitrome.com/games/rustyard

02

Еще один проект, которому не избежать ассоциаций с пиксаровским мультфильмом, пусть даже здесь у робота вместо лица электрическая вилка. Важный момент: управлять персонажем напрямую не получится. Вместо этого предлагается изменять окружение: запускать конвейеры, поднимать лифты, подставлять под ноги робота платформы и многое другое. Спасает, как обычно, стилистика: каждый пиксель игры нарисован с любовью, на заднем фоне играет исключительный клавишный роботомарш. Nitrome вообще большой мастер по флеш-играм, и наверняка среди ее большого портфолио есть и очень достойные экземпляры. Но сейчас формула успеха звучит так: 28 уровней, заброшенная свалка металлолома и один робот с непреодолимым желанием двигаться вперед. ■

CORTEX COMMAND

РОБОТЫ, КОТОРЫЕ ЗАПОЛОНИЛИ ВСЮ ПЛАНЕТУ

РАЗРАБОТЧИК: Data Realms **ИНТЕРНЕТ:** www.datarealms.com

03

К слову «роботы» в контексте Cortex Command напрашивается неприличная рифма – разработчики из Data Realms имеют наглость требовать деньги за «ранний альфа-билд» игры, причем делают это крайне навязчиво. С другой стороны, практически все можно им простить за один только вступительный ролик, в котором объясняется, что людям надоели их тела и они пересадили свои мозги в специальные бронированные левитирующие контейнеры (!) и отправили их на поиски внеземных цивилизаций. Цивилизации нашлись, предложили дружбу и рыночные отношения, но что-то не заладилось у самих людей – теперь они сражаются между собой, используя в качестве солдат забавных роботов-недотерминаторов. Здесь, надо сказать, восьмибитная музыкальная тема переходит в какой-то, извините, power metal и появляется логотип игры, занавес. Итак, роботы. В них можно вживляться, а можно задавать им простейший алгоритм поведения: нападать, защищать, охранять. Главная цель – уничтожить вражеский мозг, защитив при этом свой. Игра усиленно прикидывается линейным платформером до определенного момента: когда нашего первого дрона бесславно расстреляют, вражеские роботы пойдут в атаку на драгоценный мозг. У Cortex Command отличные алгоритмы искусственного интеллекта – враги виртуозно пользуются ракетными ранцами, преодолевают все препятствия и безжалостно расстреливают несчастный мозг в стеклянном аквариуме. Ну и выглядит это, конечно, крайне мило: пиксель-арт, разрушаемое, как в Worms Armageddon, окружение и возможность заказать оружие с названием Devastator. ■

Автор:
Николай Третьяков

04

MUSAIC BOX

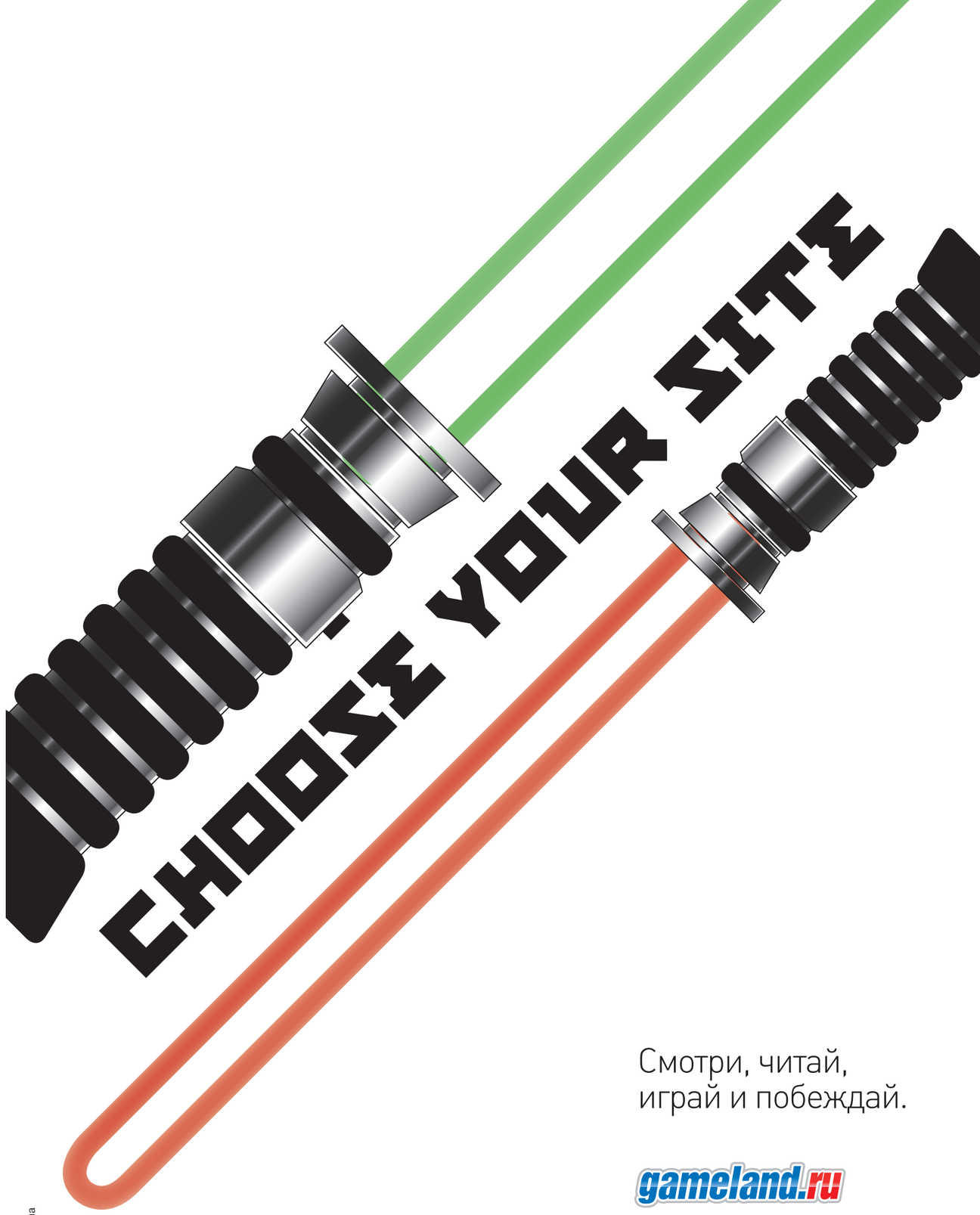
ИГРАЙ МУЗЫКУ

Разработчик: KranX Productions **ИНТЕРНЕТ:** www.bigfishgames.com/download-games/4166/musaic-box

Musaic – элегантное производное от слов Music и Mosaic, что как нельзя лучше передает суть. Мы получаем письмо от дедушки, знаменитого музыкального мастера. Приезжаем в пустующий дом и находим там музыкальную шкатулку и несколько схем для ее работы. Эти схемы (а точнее, их части) и придется искать всю игру – получается такой расслабленный пиксель-хантинг, который располагает к себе изумительно красивыми комнатами. Самое интересное, конечно, начинается, когда схема попадает в шкатулку – здесь в общем-то содержится главная инновация Musaic Box, музыкальная мозаика. Нужно собрать несколько кусочков мелодии в одну, причем кусочки состоят из элементов разных цветов, ответственных за разные инструменты – ведущие и аккомпанирующие. Каждый кусочек можно «прослушать», а внизу доступна основная мелодия. Подборка, кстати, замечательная – от «В лесу родилась елочка» и Jingle Bells до ирландского фолка и каких-то классических вещей. Попадание стопроцентное: от каждой сложенной мелодии испытываешь искреннюю радость, как будто сам только что написал ее в редакторе сэмплов eJay. Удивительно, но поиск новых мелодий не раздражает – все сделано очень логично и изобретательно, по крайней мере игра даст подсказку в виде «случайного» блика от нужного предмета.

Про Musaic Box важнее всего знать, что сделали ее в Калининграде, в компании KranX Production, то есть те же люди, что создавали «Периметр», «Вагнеры», а также недавние страшно казуальные, но дико обаятельные «Нямстеры». Команда под руководством Андрея «Кранка» Кузьмина собрала с Musaic Box отличную прессу и стала лауретом прошлогоднего фестиваля независимых разработчиков в номинации Excellence in Design. Сейчас компания занимается разработкой Majesty 2 в версии для Nintendo DS и продюсированием еще нескольких интересных проектов.

Musaic Box по сути новая веха в российской игровой индустрии, первая игра от независимых разработчиков, получившая признание на Западе и победившая на IGF. Здесь уместно было бы в голос разрыдаться от счастья, но мы, пожалуй, ограничимся «Золотым кулером». ■



Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru

Реклама

ПРОСТЫЕ ИГРЫ

Автор:
Алексей Копцев

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

Инструкция по изготовлению ящика с двойным дном.

В одном из этих истуканов спрятана карта конкистадоров.

НАТАЛИ БРУКС.

СОКРОВИЩА ЗАТЕРЯННОГО КОРОЛЕВСТВА

УКРАЛИ ДЕДА!

Клоны атакуют! Многие современные игры страдают от бесконечных сюжетных повторов и заимствований. Снова апокалипсис, опять инопланетяне и кибернетический Бельзебул из марсианского ада. Что нужно делать? Конечно, спасать человечество, в крайнем случае отдельно взятое бомбоубежище номер 112. Тот, кто играет постоянно или того серьезнее, по долгу службы начинает подмечать многочисленные случаи подобного плагиата. В такие моменты особенно хочется забыть обо всем на свете и вернуться в детство, в те прекрасные времена, когда каждая книжка (игра, фильм) становилась открытием.

Я начинал свою игровую биографию именно с квестов и, признаться, истосковался по хорошим, лучше двухмерным и рисованным, адвенчурам. Можно представить мои эмоции при знакомстве с Натали Брукс – героиней сразу двух казуальных приключений от студии Alawar Friday`s Games. Обрадовался – не то слово. Еще и потому, что авторы этих игр не поленились поработать со сценарием, наполнив его множеством интересных или просто любопытных фактов.

«Натали Брукс. Сокровища затерянного королевства» – захватывающий интерактивный детектив в голливудском стиле. Создатели казуального квеста использовали в сюжете популярные городские легенды, истории о проклятии президентов и загадочном поезде-призраке. Ближайшей аналогией является знаменитая кинодилогия «Сокровище нации». Так же как и герои фильма, Натали Брукс охотится за историческими реликвиями и попадает в разные неприятности, попутно открывая новые, неизвестные страницы истории Соединенных Штатов.

Прекрасной и неунывающей героине нужно найти ответы на множество вопросов. Узнать, что таится внутри хрустального черепа майя, что объединяет индейских жрецов и чикагского гангстера Аль Капоне. Натали переколесит полмира, поднимется на Биг Бен и проберется в секретную резиденцию одного из американских президентов, спрятанную в опоре бруклинского моста. Девушка очень торопится, у нее в запасе осталось всего 72 часа – за это время ей нужно найти старую испанскую карту и освободить похищенного злоумышленниками деда.

Ты займешься поисками улик, будешь комбинировать предметы из отдельных элементов и решать несложные, но увлекательные головоломки. Играть удобно. Интерфейс не вызывает никаких серьезных нареканий – большая часть действий интуитивна понятна. В отличие от «больших игр» в этом казуальном квесте не существует безвыходных ситуаций. Забуксовав на очередной загадке, можешь воспользоваться встроенной системой помощи. Достаточно подождать всего полминуты, нажать волшебный знак вопроса и получить желанную подсказку. Большая часть заданий так или иначе сводится к поиску предметов, но это такой жанр. На Западе он обозначается аббревиатурой HOG (Hidden Object Games). Целевая аудитория подобных игр – домохозяйки за 30. Некоторые остроумцы считают, что подобное увлечение есть не что иное, как женская страсть к наведению порядка. Просто в иной форме. Судить нашему уважаемому читателю. Что касается самих журналистов, то мы забыли про возрастные и половые ограничения и отправились на поиски украденного родственника.

Некоторые задачки и мини-игры заставили призадуматься даже опытных квестолюбов. В частности, знаменитая шахматная головоломка «Четыре коня». Таких дополнительных заданий в игре предостаточно. Выполнять их необязательно, но интересно – при желании подобный уровень всегда можно пробросить, сосредоточившись на расследовании этого загадочного преступления.

Торопись! Времени осталось совсем немного. Судьба археолога Брукса находится в твоих руках!

ОПЕРАЦИЯ ЖУК 3

Жил на свете добрый жук, и была у того жука семья – «сто-пятьсот» сыночков и столько же дочек. Целыми днями жук только тем и занимался, что следил за этой оравой, оттаскивая от свечек, керосинок и других источников потенциальной опасности. Но однажды он недоглядел, и все его многочисленное семейство разлетелось в разные стороны. Что сказать жене? Ведь она наверняка спросит, куда делись дети и майская зарплата. Вперед-вперед, труба зовет! Отправляемся на поиски букашек! Главная задача игры «Операция жук 3» – собрать всех без исключения беглецов и доставить их к спасительной калитке. Вроде бы просто: летай себе по уровням, двигай камни да уворачивайся от мухобоек. На самом деле эта игра больше похожа на головоломку, чем на плоский спинномозговой платформер. Для того чтобы пройти некоторые уровни, приходится напрягать умственную мышцу, умело манипулируя кнопками и разноцветными ключиками, а порой и переигрывать все заново. Можно легко передавить несчастных жучишек или израсходовать весь запас взрывчатки, оказавшись под завалом. Думай, а потом делай! Вот девиз этой аркадной головоломки.

В ней радует все: и жизнерадостная графика, и забавные персонажи, и сюжетные диалоги. Даже управление реализовано необычно. В отличие от других подобных игрушек здесь оно привязано не только к клавиатуре, но и к мыши.

Толкай пузыри. Туши пламя.

На этом уровне нужно найти все спрятанные предметы.

СКРЫТЫЕ ЧУДЕСА ГЛУБИН

Мы живем в эпоху эклектики. Сегодня очень трудно выпустить игру в одном строго регламентированном жанре и получить хорошую прибыль. Вот и приходится разработчикам заниматься мичуринским скрещиванием и генетической инженерией. Пример такого игрового гибрида – новая казуальная головоломка «Скрытые чудеса глубин».

По сути, это целая коллекция игр, объединенных подводной тематикой. Маджонг соседствует с Match Three, пазлами и любимой народной забавой «Найди пару». Подобные развлечения не требуют какого-либо внятного сюжета. Складывай себе фишки да складывай. Но нет, авторы попытались дать происходящему логическое обоснование. Придумали историю о заколдованном подводном замке и несчастных русалках, оказавшихся без постоянной жилплощади. Чтобы выручить девчонок, нужно собрать все морские реликвии (амфоры, якоря и прочий античный утиль), а помогать в этом деле будет очаровательный крабик. Его нужно провести до сундука с антиквариатом, убирая с дороги возможные препятствия. Делается это самым привычным способом: составляем группы из трех и более элементов, рвем цепи, ломаем камни и освобождаем разную рыбную мелочь. Все эти гуппешки и скалярии появятся в твоем виртуальном океане. Так что старайся.

В этой такой маленькой и простой игре определенно есть на что посмотреть.

ФЕРМА АЙРИС

Цветы обладают собственной душой. Помнишь, как у Экзюпери в его «Маленьком принце»? Герой этой вечной истории приручил розу, стал самым верным ее товарищем и был готов идти на любые подвиги, лишь бы уберечь цветок от опасностей. Будь то гусеницы или эти бессовестные баобабы.

В отличие от книжного персонажа тебе не придется выпалывать огромные деревья. Нет, мы займемся цветочной селекцией в компании с героиней новой казуальной игры «Ферма Айрис». Перед нами еще одна бизнес-аркада в деревенском стиле. Но в отличие от той же «Веселой фермы» в ней присутствуют ролевые элементы: героиня прокачивает навыки, выводит новые породы цветов и путешествует по миру.

Айрис покупает несколько цветочных грядок и начинает свой магический бизнес. Цветы в ее саду растут не простые, а волшебные. Эти привереды требуют особого внимания: полива, прополки и т.д. При хорошем уходе растения идут в рост, превращаясь в совсем уж невероятные культуры вроде «Огненного лепестка» и «Каменной розы».

Закончив рабочий день, Айрис выдвигается на рынок. Цветочки можно продать поодиночке, но куда выгоднее составить из них букеты и получить дополнительную прибыль.

Букеты стоят гораздо дороже отдельных цветочков, так что займись флористикой.

Автор:
Игорь Сонин

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ «СЕМЕРКА»

WINDOWS 7 ДЛЯ ГЕЙМЕРА

С момента выхода Windows Vista прошло всего два с половиной года. У этой операционной системы была непростая судьба. Vista откладывалась, доделывалась и переделывалась, предъявляла непомерные системные требования, лишилась совместимости с некоторыми программами и многими драйверами, была предметом бесчисленных споров и разбирательств – особенно до выхода первого сервис-пака, когда даже копировать файлы она умудрялась с черепашьей скоростью. В какой-то мере это можно ей простить, ведь Vista стала первой операционной системой от Microsoft, которая отвернулась от хардкорных компьютерщиков и обратила свой взор в сторону «нормальных» людей. Результат был печален: ее невзлюбили как первые, так и вторые. Опытные компьютерщики сохранили верность своей XP, простой и надежной, как автомат Калашникова, а для «нормальных» людей Vista с ее печально известной User Account Control, выдающей в среднем по два запроса на подтверждение в минуту, так и осталась терра инкогнита. По состоянию на начало нынешнего, 2009 года Windows Vista установлена всего на 20 процентах персональных компьютеров мира, причем большинство из них составляют новые, недавно купленные PC с предустановленной ОС (попробуйте-ка вспомнить хоть одного знакомого, который по своей воле, в здравом уме и твердой памяти перешел на Vista). Для сравнения: под управлением XP сейчас по-прежнему работают примерно две из трех машин на нашей планете. Очевидно, что сегодня Microsoft нуждается в более привлекательной современной операционке, но сможет ли грядущая Windows 7 ею стать? В этом материале мы внимательно изучаем новую ОС с точки зрения обычного пользователя, увлеченного компьютерными играми. Достойна ли она того, чтобы сменить старушку XP?

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОБНОВЛЕНИЕ

Вспомним историю: Windows XP была выпущена в 2001 году, Vista – в начале 2007-го. А Windows 7 появится в продаже уже в нынешнем октябре. Получается, что на разработку Vista ушло в два раза больше времени, чем на создание Windows 7! На первый взгляд дело нечисто. Но на самом деле все правильно, так и должно быть, ведь Windows 7 – это не полностью новая, написанная с нуля система, а всего лишь логичный «апгрейд» Vista. И пусть тебя не смущает цифра в названии, даже сами разработчики затрудняются объяснить, откуда взялась семерка: перед нами явно не седьмая операционная система семейства Windows, и даже внутренняя версия текущей беты – 6.1.7100 (для сравнения, текущий порядковый номер современной Vista – 6.0.6002). Кстати, если уж судить по версии, то перед нами вовсе не революционная ОС, а, как мы и предполагали, просто доработанная Vista. Но вот в чем фокус: именно ее нам и не хватало! В Windows 7 усовершенствовано все, что в Vista было сделано хорошо, и исправлено все плохое. По большому счету именно такой – доступной и одновременно мощной – должна была стать Vista с самого начала. Выражаясь понятными терминами, скажем, что если бы Microsoft вместо операционных систем выпускала игры, то Windows 7 была бы расширенным и улучшенным «золотым» переизданием Windows Vista с надписью Game of the Year Edition на коробке.

СПЕЦ

ИНТЕРФЕЙС: НА 50 ПРОЦЕНТОВ БОЛЬШЕ СВИСТЕЛОК

Когда Vista только-только появилась, ее новоиспеченные пользователи поголовно стали искать кнопку «сделать все как в XP»: новый симпатичный интерфейс с кучей бесполезных украшательств почти никому не понравился. Более того, даже опытный пользователь при всем желании не мог превратить Vista в точную копию предшественницы: меню разъезжались, окна открывались на удивление медленно. В этом году Microsoft уже не идет на компромиссы – «сделать все как в XP» в Windows 7 невозможно, устаревшие функции просто удалены из системы. Классическое меню «Старт», как в Windows 95? Привычный вид окон из XP? Старый таскбар с кнопками быстрого запуска? Забудь, их больше не существует. Другое дело, что если в Vista «упрощения» были сделаны путанно и бестолково, то в Windows 7 новый интерфейс… функционирует как швейцарские часы. Работа с окнами стала более интуитивной, локальный поиск – проще, а таскбар – мощнее. Все изменения наконец-то сложились в единую картину – и хотя интерфейс Windows 7 стал понятнее, это не значит, что он стал тупее. Просто сложные настройки спрятаны вглубь системы, а часто используемые и всем нужные – вынесены в удобные меню. Windows Vista запомнилась сразу несколькими значительными изменениями (интерфейс Aero, DirectX 10 и т.п.). В Windows 7 обновок гораздо больше, но существенных среди них практически нет. Точнее, они не бросаются в глаза. В центре внимания – таскбар (полоска внизу экрана, также известная как панель задач), который работает по совершенно иному принципу. В нем больше нет меню быстрого запуска: и ярлыки, и запущенные программы собраны в общей области. Например, если вы пользуетесь браузером Mozilla Firefox и выносите его ярлык в таскбар, то и запустившаяся программа будет находиться в таскбаре на том же месте, что и ярлык. Более того, если вы запускаете несколько одинаковых программ (скажем, десять окон Microsoft Paint, чтобы провести в них больше 9000 часов за рисованием фотожабы), то все эти программы будут собраны под той же самой кнопкой на таскбаре! Это и проще, и удобнее одновременно – даже странно, что раньше никто до такого не додумался. Многие иконки стали крупнее, ведь весь интерфейс Windows 7 сделан так, чтобы системой можно было управлять, тыкая в кнопки на мониторе пальцем, а не курсором. Правда, для этого понадобится специальный монитор, чувствительный к прикосновениям (они уже существуют, на E3 на таком играли в R.U.S.E.). Много крошечных, но удивительно полезных изменений коснулись окон и настроек. Скажем, если ты открываешь святую святых – «Центр управления сетями и общим доступом», то Windows 7 делает все для того, чтобы ты быстро разобрался в настройках. Твой компьютер на схеме услужливо подписан («этот компьютер»), а рядом с описанием способа связи даже нарисован (!) Ethernet-кабель, чтобы уж точно никто ничего не перепутал. Нужные кнопки как-то сами собой оказываются под рукой в нужный момент, а если у тебя появляются проблемы с системой, то Windows автоматически попытается их решить. Когда у нас возникла странная ошибка с отображением видео, Windows 7 услужливо пообещала разобраться, а потом сообщила, что, мол, обнаружила виновника – модуль FFDShow. Нас проинформировали о том, что он не является частью Windows и система не может исправить эту ошибку, но нам стоит обратиться к разработчикам на официальном сайте программы – и тут же ссылка на нужный форум. Фантастика! Во времена XP приходилось сутками возиться с подобными багами, а сегодня Windows 7 достаточно эффективно помогает устранить проблемы. И таких примеров множество. Насколько Windows Vista казалась сложной и нелогичной, настолько же Windows 7 проста и удобна в использовании.

DIRECTX 11: ШЕЙДЕР НА ШЕЙДЕРЕ СИДИТ

В Windows XP, которая, напомним, сейчас управляет двумя из трех компьютеров в мире, можно установить только DirectX 9, а ведь этой технологии уже почти семь лет от роду! По меркам компьютерной индустрии, которая выпускает новые видеокарты раз в год, семь лет – это вечность. Несмотря на то что Microsoft периодически выпускает обновления к библиотекам DirectX 9, ядро этого пакета безнадежно устарело. А ведь DirectX – прослойка между игрой и драйвером видеокарты. Грубо говоря, данный сервис получает команды от игры и переводит их на язык, понятный видеокарте. Именно DirectX определяет набор команд, которые «понимает» твоя видеокарта. Поэтому его обновления так важны: не «понимая» современные команды, даже дорогущая видеокарта не в состоянии раскрыть свой потенциал. В Windows Vista используется новая модель драйверов и новый, десятый DirectX, который не работает под XP (по крайней мере официально). Геймеры очень эмоционально восприняли это известие, однако скоро выяснилось, что разработчики игр на нашей стороне, они не намерены отказываться от девятой версии. Можешь вспомнить игры, которые работают только под Windows Vista и DirectX 10? Подскажем: Shadowrun, Halo 2, Stormrise. Все они, надо сказать, были довольно унылы и однозначно проигрывали настоящим хитам, работающим под управлением DirectX 9.

Вместе с Windows 7 нам будет представлена новая версия DirectX – одиннадцатая. Она обратно совместима и может быть установлена также на Windows Vista (но не на XP). Подробно достоинства новой версии можно описать только с использованием таких слов, как «тесселяция», «вычислительные шейдеры» и «многопоточная визуализация» (на русском языке это означает поддержку новых, еще более современных графических технологий, не понятных никому, кроме профессионалов, работающих с компьютерной графикой). Ключевой вопрос: будут ли разработчики реально использовать эти технологии? DirectX 10 тоже обещал нам небо в алмазах, но где игры, которые бы существенно выиграли от «десятки»? Их нет. Более того, известен даже конфуз с Assassin's Creed, когда разработчики сначала добавили поддержку DirectX 10.1 и вырезали ее в последующем патче – из-за фатальных ошибок, которые проще уничтожить, чем исправить. Но нужно четко понимать, что если разработчики поддержат (а мы думаем, что это произойдет) инициативу Microsoft и одиннадцатый DirectX, то через несколько лет игры, работающие под DirectX 9 и Windows XP, станут редкостью.

***1)** Internet Explorer 8 – встроенный браузер Windows 7.*

***2)** Панель задач стала шире, чтобы компьютером можно было управлять, тыкая пальцем в экран.*

***3)** Ярлыки и ссылки на запущенные программы собраны в левой части панели задач – там, где раньше был быстрый запуск. Теперь простая иконка на панели задач обозначает ярлык; иконка с прямоугольником вокруг нее – запущенную программу; иконка с несколькими прямоугольниками – несколько окон одной и той же запущенной программы.*

***4)** Ты наводишь курсор на иконку Internet Explorer, и операционная система показывает всплывающее меню со всеми открытыми окнами браузера. Теперь среди них выбирай нужное.*

***5)** Панель управления стала, как обычно, еще более понятной и доступной.*

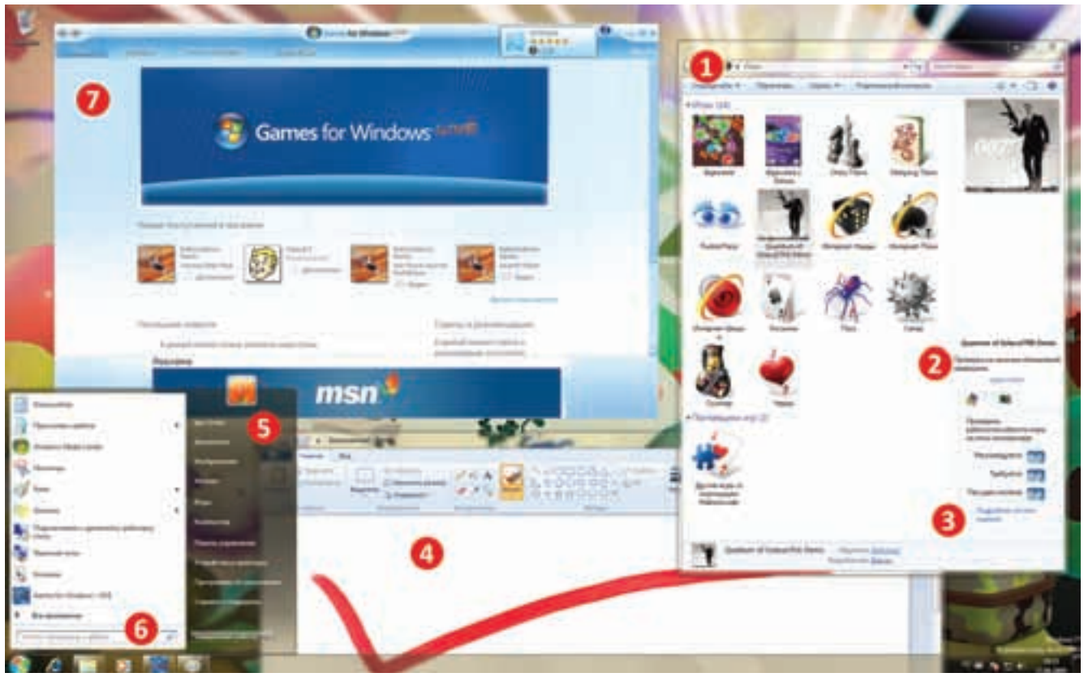
***6)** В Windows 7 обновлены многие стандартные программы. Например, кнопки калькулятора теперь увеличились в размерах – опять же чтобы можно было тыкать пальцем в экран.*

***7)** Рыба на дефолтных обоях RC-версии Windows 7. Вероятно, в полной версии ОС будет использоваться какая-то другая, более симпатичная картинка.*

***8)** Центр управления сетями и общим доступом. Windows 7 сделана так, чтобы настроить локальную сеть могла каждая неленивая домохозяйка.*

GAMES FOR WINDOWS: КУДА КАТИМСЯ?

А что же инициатива Games for Windows, которую Microsoft продвигает вот уже несколько лет? Есть ли от нее какой-нибудь толк? Мы уже привыкли видеть в магазинах коробочки с синей наклейкой, символизирующей поддержку этого сервиса. Кроме того, в Windows Vista появилось специальное окно, в котором система автоматически собирала ярлыки на все установленные игры (оно так и называлось – «Игры»). Да еще Vista научилась рассчитывать рейтинг производительности компьютера, чтобы пользователь мог легко определить, запустится ли у него та или иная игра. Эти начинания прекрасны, но, к сожалению, за все время существования операционки ими так толком никто и не начал пользоваться. Изменится ли ситуация с выходом Windows 7? Короткий ответ – нет. Все уже знакомые нам функции перекочевали в Windows 7 практически без изменений. И это правильно, их не нужно улучшать – нужно сделать так, чтобы их принялись использовать сначала разработчики, а затем и геймеры. Нужно, чтобы Windows корректно вычисляла индекс производительности компьютеров и ты, приходя в магазин, мог видеть те же рейтинги на коробках с играми. Пока этого не произойдет, все геймерские нововведения в новых версиях Windows будут невостребованными. Даже надстройка Games for Windows LIVE (которая не входит в Windows 7 и по-прежнему устанавливается отдельно) остается практически бесполезной. На исправление такого положения вещей уйдут годы, а прямо сейчас в плане поддержки инициативы Games for Windows операционная система Windows 7 не предлагает ничего стоящего.



1) *Окно «Игры», впервые появившееся в Windows Vista. Здесь собраны не только стандартные развлечения из комплекта поставки Windows, но и любые установленные тобой игры.*

2) *Windows 7 должна автоматически проверять наличие обновлений к твоим играм. Будет ли эта функция эффективно работать на практике, нам пока не ясно. Подозреваем, что не будет.*

3) *Windows 7 оценивает производительность компьютера и проверяет, пойдет ли на нем данная игра. Идея прекрасна… Даже жалко, что в реальности ею никто не пользуется.*

4) *Microsoft Paint – еще одно обновленное стандартное приложение. Теперь оно снабжено интерфейсом в стиле Microsoft Office 2007.*

5) *Новое меню «Старт». Привыкай – теперь привести его к «классическому» виду невозможно.*

6) *Поиск по компьютеру в Windows 7 работает примерно так же, как поиск в интернете. Если ты забыл, куда дел нужный файл, его легко можно найти.*

7) *Games for Windows LIVE – надстройка, которая не входит в стандартный комплект приложений Windows 7. Она почти бесполезна; единственное, ради чего ею стоит пользоваться, – это покупка официальных мини-дополнений для Fallout 3.*

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

И все же: стоит ли Windows 7 того, чтобы переходить на нее с XP? Мы уверены, что стоит. Уже в бета-версии Windows 7 работает быстрее и надежнее, чем Windows Vista, и так же стабильно, как Windows XP. Важно понимать, что с появлением этой новой операционной системы создатели компьютерных игр начнут ориентироваться уже не на пользователей XP и Vista, а на пользователей Vista и Windows 7. В обозримом будущем поддержка новых версий DirectX станет для разработчиков важнее, чем эксплуатирование старенького DirectX 9. И хотя грядущие игры будут все-таки запускаться под XP, ситуация станет диаметрально противоположной: работать быстрее и стабильнее они будут уже на новых операционных системах. Это ли не повод задуматься о приобретении современной ОС? Начало продаж Windows 7 запланировано уже на 22 октября нынешнего года; она поступит в продажу в трех основных редакциях: Home Premium (стоимостью около 200 долларов США), Professional (около 300 долларов) и Ultimate (немногим больше 300 долларов). Если вы обновляете предыдущую версию Windows, то лицензия обойдется на 80–100 долларов дешевле. Для любых действий обычного пользователя достаточно Home Premium.

Напоследок еще раз вспомним историю семейства Windows. Если ты внимательно ее изучишь, то заметишь, что некоторые версии становились всеобщими любимицами, в то время как другие релизы оставались незамеченными и ненужными. Windows 3.11, Windows 98, Windows XP.. Эти операционные системы были любимы пользователями всего мира, они прославились качеством и надежностью. Но Windows 3.11 обязана своим успехом версиям 1.0, 2.0 и 3.0. Windows 98 была наследницей Windows 95. И разве смогла бы Windows XP стать столь удобной и совершенной, если бы ей не предшествовала целая линейка Windows NT? Уже сейчас совершенно ясно, что Windows Vista останется в истории как нелепый промежуточный релиз. Но благодаря ей Microsoft смогла построить значительно улучшенную, современную и впечатляющую Windows 7. И если компания все сделает правильно и финальный релиз Windows 7 окажется не хуже бета-версии, то у него будут все шансы на то, чтобы стать главной геймерской операционной системой. ■

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ОДИННАДЦАТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер и художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал над созданием арта для Disciples III, «Санитарами подземелий», Damnation, неанонсированными играми. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР» forum.gameland.ru.

Всем привет! Вот и наступил волнующий для меня момент: торжественно вручены дипломы, сказаны те самые последние слова, и нас, пятый курс «Прикладной математики» УлГТУ, отпустили в свободное плавание. Теперь я специалист (инженер-математик) с заветным дипломом в руках. Впереди весь мир, и ты чувствуешь в себе силы сделать что-то значимое и важное в жизни. Глаза блестят, и в тебе еще играет юношеский максимализм. Кстати, именно поэтому только что закончивших университет выпускников так охотно берут в ведущие игровые студии мира: в Crytek, Bethesda Softworks, Blizzard, отечественную Saber – молодые умы гораздо легче обучить (и вдохновить) принципам работы компании и собственному производственному процессу, нежели видавших виды ветеранов.

Возвращаясь в наши палестины, хочу заметить, что одновременно со студенческими и школьными выпускными в конце июня прошло чествование финалистов Dominance War – соревнования, переросшего масштабы обычного конкурса для игровых художников. В этом году нам есть чем гордиться: Вадим «Molotov» Бахлычев занял первое место в 3D-номинации, Сергей Колесов завоевал бронзу в 2D-номинации, российская сборная в общем зачете стала лучшей. Подробнее – сразу на следующей странице. Также в сегодняшнем свитке тебя ожидает интервью с потрясающими художниками из Белоруссии. Нечеловеческой красоты игровые автомобили на соседних страницах – их рук дело.

DOMINANCE WAR IV: МЫ ВЫИГРАЛИ СРАЖЕНИЕ ЗА ВСЕЛЕННУЮ

Главное арт-сражение года, о котором мы исписали немало страниц в журнале, завершилось. Мы победили! Во второй раз наши соотечественники завоевали золотую и бронзовую награды в самом важном международном соревновании игровых художников. И впервые на международной арене наша команда – лучшая (смотри знаковую таблицу чуть ниже). Новые звезды на небосклоне игровой индустрии зажигаются прямо сейчас. Победителей ждут десятки самых различных интервью, новые рабочие контакты, интересные предложения, известность и всеобщее уважение. Dominance War помогает художникам реализовывать мечты и открывает ранее запертые двери, и это сущая правда. Во многом благодаря конкурсу (и невероятному трудолюбию, конечно) наш соотечественник и финалист DWIII Виталий Булгаров сегодня работает в Blizzard Cinematics, а множество ветеранов прошлогодних конкурсов трудятся над проектами, о которых раньше и мечтать не могли. Это по-хорошему вдохновляет на подвиги, а мы с вами с нетерпением ждем новых игр с потрясающими персонажами.

Dominance War IV – лучшие работы в 3D-номинации:

1. **Вадим «Molotov» Бахлычев**
Россия, Москва – CGTalk.ru

2. **Цедрик Сиот (Cedric Seaut)**
Канада, Монреаль – 3DTotal.com

3. **Джереми Гриттон (Jeremy Gritton)**
США, Ирвин – Polycount.com

Dominance War IV – лучшие работы в 2D-номинации:

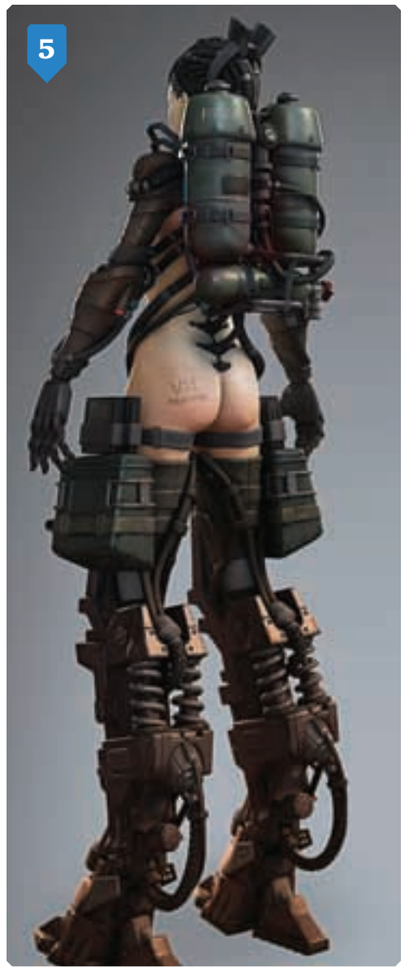
1. **Гуангиян Хуан (Guangjian Huang)**
Китай, Фучжоу – Hxsd.com

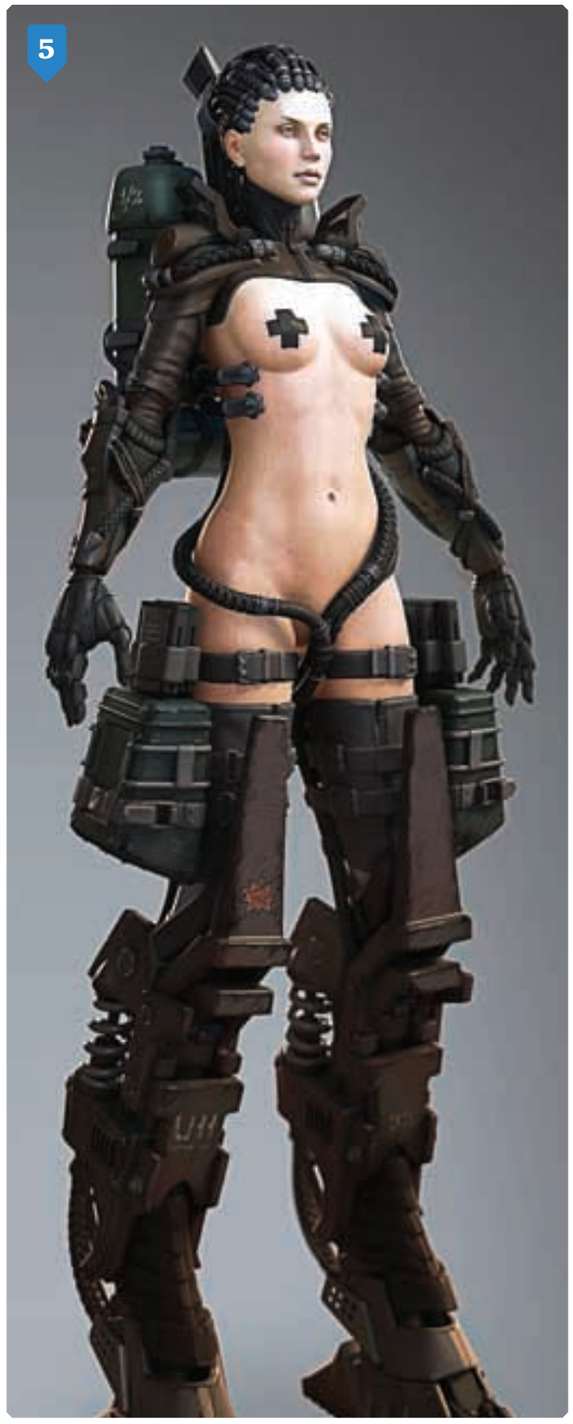
2. **Бифанджай (Bifangye)**
Китай, Пекин – Hxsd.com

3. **Сергей Колесов**
Россия, Иваново – CGTalk.ru

DOMINANCE WAR – ЭТО ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУДОЖНИКОВ. НАСТОЯЩЕЕ ЭПИЧЕСКОЕ СРАЖЕНИЕ МИРОВОГО МАСШТАБА, В КОТОРОМ КАЖДЫЙ МОЖЕТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ И ЗАВОЕВАТЬ ОТЛИЧНЫЙ ПРИЗ.

«РС ИГРЫ» являются информационным партнером Dominance War на территории СНГ. Спасибо огромное нашим спонсорам и коллегам: Saber Interactive в лице Андрея Ионеса, Анны Налеушкиной и Дмитрия Холодова, Newmedia Stars в лице Дмитрия Ицкова и администрации КРИ в лице Максима Маслова за неоценимый вклад в развитие Dominance War в нашей стране. И от всей души спасибо огромное Фредерику Хультквисту (Frederick Hultqvist), тому самому человеку-пароходу, который все это придумал и практически в одиночку ведет вот уже пятый год. Я периодически засылаю ему почтовым десантом в снежную Канаду свежие номера «РС ИГР», так что Фред знаком с нашим журналом не понаслышке, с удовольствием его перелистывает и грозится выучить русский язык.





1 *Алексей Климов из Омска – активный участник игровых конкурсов и автор того самого легендарного «Лепрекона». На эпическое сражение DWIV он выставил мощную «Боевую машину смерти».*

2 *Казахстанский художник Константин Середа – одно из открытий Magic Next-Gen 2008. Он обладает уникальным собственным стилем. Генерал «Рептилио» вошел в пятерку лучших в трехмерном мини-конкурсе.*

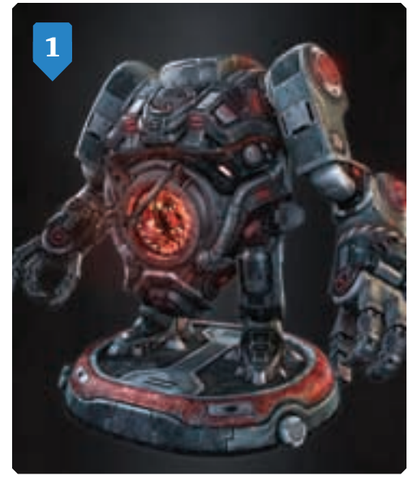
3 *В портретном мини-конкурсе иллюстрация Руслана Свободина заняла первое место. Генерал получился на славу.*

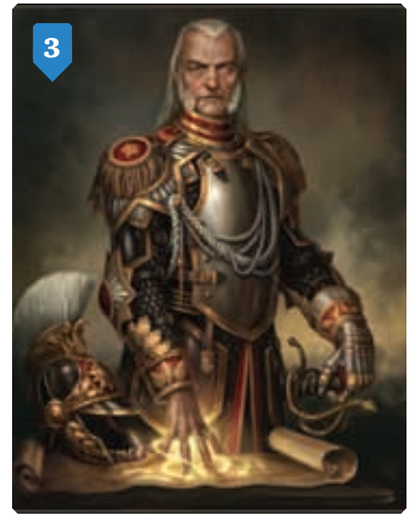
4 *В поисках нужного образа многие художники провели не одну бессонную ночь.*

5 *Богдан Габелко из Nival Online специализируется на создании потрясающих по проработке женских образов. Киборг-женщина, шестое место в 3D- номинации.*

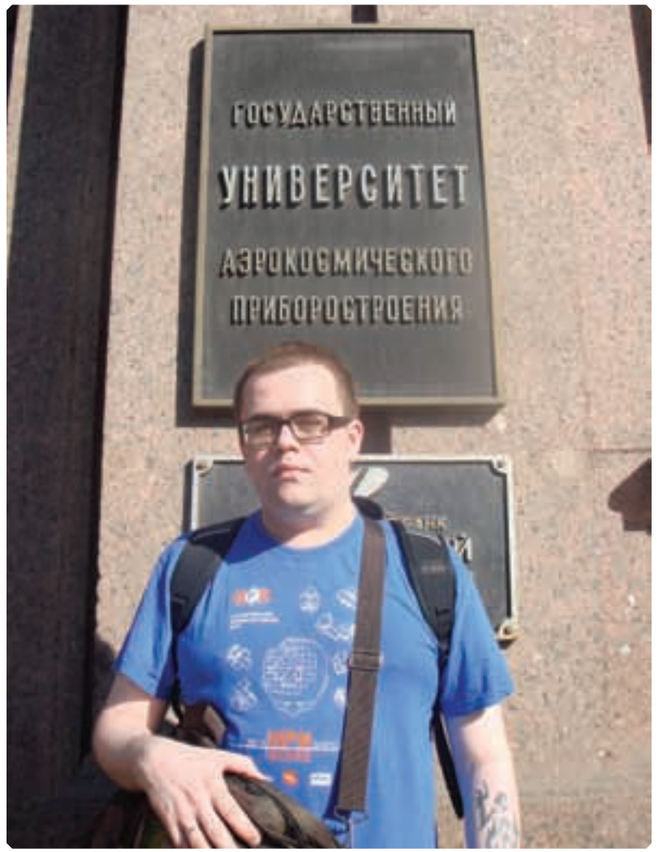
6 *Алексей Егоров – один из самых опытных классических художников, который участвует в Dominance War уже второй год. Потрясающая по атмосфере работа.*

7 *Елена «Hellstern» Беспалова, бронзовая финалистка Dominance War III, в этом году смогла поучаствовать только в первом мини-конкурсе, где заняла достойное второе место. Также перу Лены принадлежит красочная промоиллюстрация отечественной команды CGTalk.ru. Лена, спасибо!*





МИНИ-ИНТЕРВЬЮ С ВАДИМОМ «MOLOTOV» БАХЛЫЧЕВЫМ, ПОБЕДИТЕЛЕМ DOMINANCE WAR IV



Вадим, поздравляем от всей души тебя с победой! Как твой настрой? Что ты почувствовал, когда узнал, что победил, что ты лучший в мировом конкурсе художников?

Спасибо! Разумеется, безумно рад, хотя внешне это не сильно проявляется. Адское облегчение, гора с плеч, полтора месяца сильнейших напрягов и диета из энергетиков принесли результаты. Было круто!

Как радовались твои близкие, твоя девушка? Как вообще ощущаешь себя после результатов Dominance War?

Девушка визжала от радости и прыгала по комнате! Жаль, мне так нельзя – пол могу проломить (улыбается). Ну и после всех испытаний… Может прозвучать странно, но я хочу еще!

Что, по-твоему, склонило выбор судей в твою пользу? В чем конек твоего персонажа, на твой собственный авторский взгляд? Выложился ли ты по максимуму во время конкурса? И представь сейчас, если бы была такая возможность, ты сделал все так же или по-другому?

Трудно сказать. Технически и в плане дизайна на конкурсе были более сильные работы, если судить объективно. Может, в моем случае сказалась совокупность всех «клевых» факторов: дама, робот, пушки, next-gen. Ну и, скорее всего, есть такой полезный эффект, когда автор «вкладывает душу в работу». В один момент меня, что называется, торкнуло – и понеслась… Очень нравилось, что получается, было интересно работать. В общем, поймал правильное настроение.

Интересная тенденция наметилась в общекомандном рейтинге – игровая индустрия, что ни говори, очень тесно связана с макроэкономической ситуацией в мире, и результаты конкурса игровых художников оказались очень близки к тому, что мы видим в командных зачетах, скажем, на Олимпийских играх. И, да, самое главное… Россия лучшая!

Dominance War IV. Командный зачет по странам

Список основан на 50 лучших работах, выбранных судейской коллегией среди более чем тысячи финалистов

1. Россия – 1 золото, 1 бронза, всего 8 работ.
2. Китай – 1 золото, 1 серебро, всего 7 работ.
3. США – 1 бронза, всего 8 работ.
4. Южная Корея – всего 8 работ.
5. Канада – 1 серебро, всего 5 работ.
6. Великобритания – 2 работы.
6. Япония – 2 работы.
6. Малайзия – 2 работы.
6. Болгария – 2 работы.
7. Аргентина – 1 работа.
7. Германия – 1 работа.
7. Латвия – 1 работа.
7. Тайвань – 1 работа.
7. Франция – 1 работа.
7. Польша – 1 работа.

Итоговый список хоть и достаточно прогнозируемый, но все же местами сенсационный. Замечу, что участвовали в Dominance War художники практически всего земного шара. Очень резво выступил наконец Китай, опередив своих извечных конкурентов из Южной Кореи. Сенсационно мало качественных работ было из Индии и Бразилии, хотя в начале конкурса казалось, что тамошние художники, получив подобный шанс выбиться в люди, просто сметут мягкотелых европейцев. Да и именно благодаря таким конкурсам, как Dominance War, и нашим в них победам за рубежом все больше начинают ценить и уважать отечественных художников. Сожмем кулаки, чтобы у нас наконец начали появляться и наши собственные AAA-игры.

К сожалению, не все прошло гладко, вследствие поганого тайм-менеджмента я кое-где пожертвовал качеством, чтобы уложиться в сроки. По-хорошему мне понадобилось бы еще недели две на доводку финальной модели и рендеров, чтобы потом совесть не мучила. Если б была возможность начать заново, поставил бы процесс более организованно. Все-таки полтора месяца – это немало.

В прошлом году победил наш россиянин Дмитрий Паркин, в этом – ты, в самом первом Dominance War победу в 3D завоевал Виталий Наймушин – сотрудник id Software, но тоже, по сути, выходец из России. Как ты можешь охарактеризовать такой результат? Многие именитые американские художники далеко не на топовых местах ни в текущем году, ни в прошлом.

Вообще, я очень рад за наших художников! Русские на призовых местах в DW – это офигительно, учитывая то, что многие из них энтузиасты в своей области, научившиеся всему сами, без профильного университетского образования. Но успехи наших западных коллег тоже не стоит преуменьшать. Просто в конкурсах участвуют далеко не все лучшие. Например, некоторые «профи-тяжеловесы», потенциальные победители, сошли с дистанции ввиду работы и/или семейных дел. Ну, их понять можно, работа-карьера-семья все-таки важнее.

В двух словах расскажи, пожалуйста, нашим читателям, о том, как создавал своего персонажа. Я знаю, что работа шла медленно, но при этом ты был очень тщателен!

В двух словах – было тяжело! Поначалу вообще хотел делать «боевую машину», классического ГЧР (гигантского человекоподобного робота), но, порисовав эскизы, плюнул, понял, что в данный момент меня это «не прет». Попробовал в другом направлении – стал создавать небольших гуманоидных киборгов. Точнее, женщину-киборга, это моя излюбленная тема. В процессе дизайна постоянно давила вторичность – ничего оригинального, все уже видено ранее. Поэтому, немного подумав, решил разнообразить дизайн – добавил крылья, копье, ранцевого жука. Опять же все это выглядело довольно банально, но… Выше головы не прыгнешь, для работы этого вполне хватало. Дополнительным wow-фактором должна была стать механика и тщательная проработка детализации. Тут я не на шутку увлекся и ударился в мелочи, многие в процессе справедливо замечали: «На кой черт такая детализация для игровой модели?» Стиснув зубы, понимая, что назад пути нет, продолжал конструировать. Как показало время, все это было оправданно, большинство положительно высказывались именно о детализации и продуманности механики. Ну и маленький штришок – сексуальность модели. Сделал ей симпатичное лицо и фигурку в обтягивающем экзоскелете, и это тоже, думаю, помогло набрать баллов в финальной оценке судей.

Что посоветуешь новичкам для участия в неминуемом Dominance War V? Что можно начинать делать прямо сейчас, пока есть достаточно времени, чтобы успеть к началу «Доминанса» подкованным? Очень важный вопрос, который интересует многих наших читателей! Спасибо.

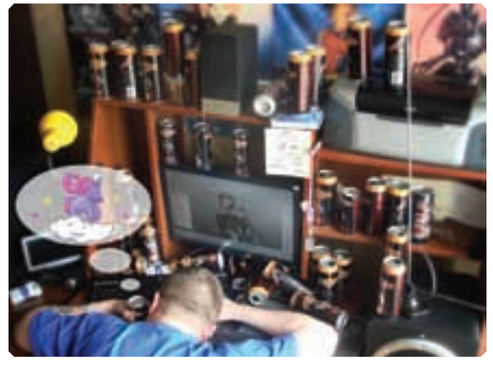
Если кто-то хочет результативно выступить на еще более эпическом Dominance War V, настоятельно рекомендую поучаствовать во всех похожих конкурсах, которые будут проходить до него. Это грядущий Comicon Challenge на американском Gameartisans (лето) и наш отечественный CGTalk.ru`Magic Next-Gen 2009, который начнется в сентябре – октябре, и т.д. Не лениться, участвовать во всех крупных событиях такого рода по мере сил – все это крайне важно. Без практики и опыта не будет успеха. Плюс на всех подобных конкурсах набирается масса полезной информации от других участников – нужно только не щелкать клювом и внимательно присматриваться к тому, как работают более опытные товарищи.
Что касается технической стороны, то советую подтянуть те области, в которых мало опыта. Например, на Dominance War часто можно видеть крутых моделлеров, которые проседают в плане рендеринга и/или презентации модели. Много сил тратят на отличнейший скульптинг, но в итоге все «сливают» неважной композицией и текстурами. А подтянуть навыки сейчас довольно просто – в Сети есть огромное количество уроков по любой нужной тебе теме, главное – не лениться, копать и изучать полученную информацию.
Ну и, разумеется, нужно быть в теме: в курсе мэйнстрима, знать, на что есть спрос. Бывает такое, что участник забивает на правила и рекомендации, делая что-то абсолютно свое, оторванное от контекста конкурса. Чтобы не совершать таких ошибок, советую прошерстить результаты Dominance War II–IV, обратив внимание на то, какие работы попали в лучшую двадцатку, а какие даже не прошли в финал. Посмотреть на чужие ошибки и стараться их не повторять. И важно помнить, что законченная неказистая работа в 100 раз круче крутой, но незаконченной. Надо всегда идти до конца! Как бы то ни было, хочется в следующем году видеть еще больше наших художников с CGTalk.ru в первой десятке.

Твои планы на будущее?

Выиграть Dominance War V! Ну, если честно, особо ни на что не рассчитываю, но поучаствовать очень хотелось бы. Тем более с багажом накопленного в этом году опыта можно будет зажечь еще сильнее.

Высокополигональная модель девушки – потрясающая для игровой модели детализация.

Работа выполнена на отлично, можно немного вздремнуть!



NEXT-GEN АВТОМОБИЛИ. ПО СТАНДАРТАМ GRAN TURISMO 5

В этом выпуске мы расскажем тебе о художниках из Белоруссии. О них мало кто знает, но то, что они делают, действительно достойно отдельной статьи. Юрий Рыбаков и его фирма «Пропер графикс» (Proper Graphics) занимаются аутсорсом компьютерной графики крайне целенаправленно – они практически не берутся за персонажей, но при этом создают автомобили и технику на самом высоком мировом уровне. К сожалению, показать коммерческие работы студия не может – заключенные с партнерами договоры о неразглашении (NDA) не позволяют представлять публике созданный для клиентов арт. Чтобы не быть голословными, художники Proper Graphics в свободное время создали демонстрационный пример, наглядно показывающий их мастерство. Представленный чуть ниже роскошный спорткар Koenigsegg CCX создан по высоким стандартам Gran Turismo 5 (одна из самых ожидаемых гоночных игр на Sony Playstation 3), при этом уровень детализации и качество проработки позволяют говорить о самом высоком мировом уровне. Как молодым белорусам удалось пробиться в высшую лигу игровой графики, мы подробно расспросили Юрия Рыбакова, основателя и директора студии.

Это трехмерная модель для игры. Никаких фокусов.

У вас невероятные портфолио! Потрясающие по детализации автомобили. Расскажите, как ТАКОЕ делается? Как вы вообще начинали работать в трехмерной графике?

Начинал я в далеком 1997 году. Скопил с младшим братом на компьютер, который потом делили пополам – по времени. Изучали трехмерную графику по книжкам, по справочной информации – интернет тогда ведь был очень дорог. В 1999-м сделали с братом свой первый ролик для телевидения (БТ – Белорусское телевидение – вещает на всю Беларусь) в 3D Studio Max 2 с применением различных плагинов. Поскольку ролик был социальный, он год крутился в рекламных брешах, поэтому его знал каждый. Работали над роликом на одном компьютере – разделили сутки пополам, очень эффективно технику задействовали. Потом некоторое время продолжали создавать рекламные ролики уже каждый на своем компьютере, пока брата не забрали в армию, а я поехал поработать в Штаты – шел 2001 год. Там было много приключений. Через неделю после 11 сентября живьем наблюдал остатки «близнецов». Потом работал в игровой конторе два года, затем ушел на фриланс. Трудился над очень серьезными проектами, но, к сожалению, все под NDA, могу только сказать, что это была работа и для автопроизводителей, и для крупных производителей электроники. А затем свою фирму открыл, где начали получать проекты напрямую – совсем без посредников либо с меньшим их количеством, как повезет.

Наши трехмерные авто такими получились, конечно, далеко не сразу – был пройден долгий и тернистый путь. Есть определенные секреты, которые знают меньше процента компьютерных художников и о которых никто из них никогда не расскажет.

Давай разберем вашу игровую модель (представлена по ходу статьи) на 190 тысяч полигонов. Расскажи, пожалуйста, о процессе ее создания поэтапно (насколько можно, не раскрывая главных секретов производства) – очень интересно.

Большая часть нашей работы находится под NDA, поэтому мы решили создать игровую модель для рекламы студии по стандартам качества Gran Turismo 5, потому что они самые высокие. И в итоге мы сделали модель качественнее, чем модели в японской игре, в чем, собственно, и не сомневались. Koenigsegg нам нравится по дизайну, и поэтому мы решили для начала создать high-poly с качеством выше, чем все наши предыдущие модели, чтобы сделать красивые детальные рендеры, а потом уже оптимизировать до low-poly. Кроме того, такой подход позволил запечь с некоторых высокополигональных элементов качественный и детальный normal map. Для начала собрали подробнейший референс – более 1500 (!) фотографий и несколько видео, потому что только на них оказалось возможным рассмотреть внутреннюю часть крыши. В данной модели мой вклад – контроль точности моделлинга и рендеринг. Я указывал на неточности и предлагал пути их устранения. Рендер был сделан относительно быстро, потому что тут не требовался высокий уровень реализма и нет сложной анимации – нужно было просто красиво показать модель. Сколько в итоге было затрачено времени, трудно сказать, но если бы создавалась только игровая низкополигональная модель, то ушло бы около 500 (!) часов, а так, конечно, больше.

Помню забавный случай. Когда технический директор из Koenigsegg Джон Ганнер (Jon Gunner) увидел на youtube.com презентацию нашей игровой модели Koenigsegg CCX, он написал нам письмо. Первый его вопрос был о том, где мы взяли трехмерную модель машины. Потому что он просто не мог поверить, что нам удалось так точно воссоздать Koenigsegg CCX без студийных чертежей и моделей. Было очень приятно.

Насколько у вас в студии вообще любят автомобили? У тебя есть машина, какие вообще автомобили любишь сам?

Сейчас у меня BMW, которую надо бы уже сменить, да все пока не до того. Машина для меня просто средство перемещения. Автомобили очень люблю – участвовал раньше в гонках и помогал их организовывать, делал тюнинг. Гонки для меня – это прежде всего эффектные трассы с поворотами. Езду по абсолютной прямой гонкой не считаю. Любимые машины (одни по дизайну, другие – по характеристикам, третьи – по потенциалу к доработкам, четвертые – по нескольким критериям сразу) для меня: Koenigsegg CCX, BMW M6 Lumma, Audi R8, Ferrari Enzo, Lamborghini Reventon, Dodge Viper, Corvette ZR1, Mercedes S65 W221, Cadillac 16, Mustang GT500…

Согласен ли ты с мнением: чтобы стать выдающимся в чем-то, надо быть немного crazy в этом?

Я перфекционист от природы – просто не могу по-другому работать, потому и фирму назвал Proper Graphics – «Правильная графика». Двинутым по своему направлению нужно быть обязательно, иначе лучше заниматься чем-нибудь другим.

Какие советы можешь дать начинающим игровым художникам? Вот, скажем, нас читает ученик девятого класса, который хочет делать арт для новых Need for Speed или Burnout – что бы ты ему сказал?

Ничего особенного не посоветую. Изучить досконально любой трехмерный пакет – это главное. Если это первый пакет в твоей жизни, то, вероятно, лучше всего, чтобы им был 3ds Max, ну а потом, конечно, стоит перейти на Maya. И обязательно смотреть на лучшие работы коллег и много-много работать, чтобы достичь такого же уровня.

Спасибо!

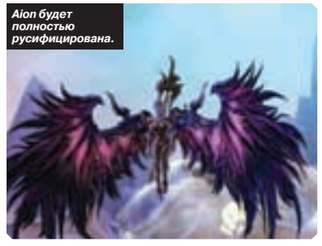
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

Совсем недавно мы опубликовали материал, посвященный трехлетию Dungeon & Dragons Online. Казалось, дела у игры идут неплохо. Поэтому новость о переводе DDO на условно-бесплатную модель подписки оказалась неожиданной. Печально, что подобный исход ждет и The Chronicles of Spellborn. Слишком уж необычен этот проект, чтобы привлечь внимание широкой аудитории. Впрочем, все идет к тому, чтобы условно-бесплатных ММО становилось больше. Вот и EA вполне успешно применила данный подход в Battlefield Heroes (www.battlefieldheroes.com). Подробно об этом – в следующем номере.

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ



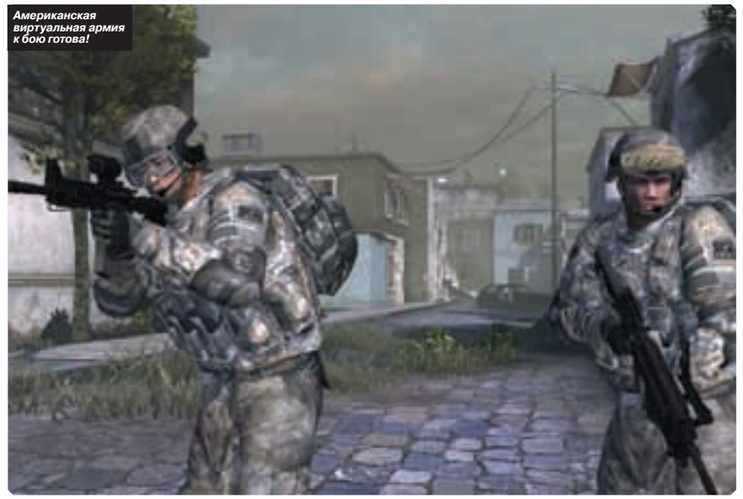
Aion будет полностью русифицирована.

AION: THE TOWER OF ETERNITY

В конце прошлого года издательство NCsoft выпустило в Южной Корее онлайновую ролевку Aion: Tower of Eternity. Игра пришлась корейцам по вкусу: в первом квартале этого года доходы NCsoft выросли на 51 процент! Скоро состоится и мировой релиз Aion. В США фэнтези-MMORPG выйдет 22 сентября, в Европе – 25-го. Премьере одной из самых амбициозных игр года будет предшествовать открытый бета-тест, который намечен на конец августа.

Русским геймерам, к сожалению, придется немного подождать. Права на локализацию и поддержку проекта «Айон: Башня вечности» в нашей стране получила компания Innova. Выход игры намечен на декабрь. Бета-тестирование (как закрытое, так и открытое), само собой, будет, но сроки не объявлены. За новостями следи на сайте www.aion.ru. ■

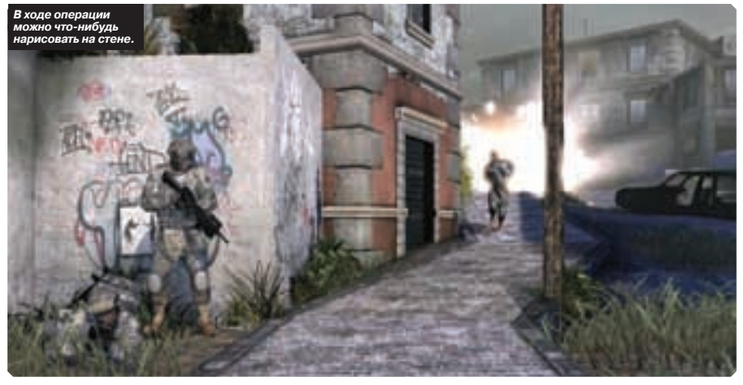
AMERICA'S ARMY НЕСЕТ ПОТЕРИ



Американская виртуальная армия к бою готова!

Главные армейские чины США крайне довольны своим виртуальным призывным пунктом America's Army. Бесплатный онлайновый шутер насчитывает порядка 10 миллионов зарегистрированных пользователей. Неважно, что поддержание игры в форме обходится налогоплательщикам в 2.5 миллиона долларов в год. Главное, треть новобранцев армии США хотя бы раз играли в America's Army. И нет причин сомневаться в достоверности этих цифр. 17 июня вышла America's Army 3 – та же милитаристская агитка, что и раньше, но на движке Unreal Engine 3. Так вот, сразу после запуска игры желающих взглянуть на нее было столько, что армейские серверы не выдержали нагрузки – нормально поиграть в день премьеры удалось немногим.

А знаешь, что ждало разработчиков после выхода проекта, над которым калифорнийская команда трудилась с начала 2006 года? Думаешь, вечеринка? Премия? Как бы не так. Их всех уволили. На следующий день после релиза студия в Эмеривилле (Emeryville) была закрыта. У игрового подразделения армии США есть еще две – в Северной Каролине и Алабаме. Техподдержка и дальнейшее развитие America's Army 3 теперь входит в обязанности ребят из Redstone Arsenal (Хантсвилль, Алабама). Туда же переберется примерно четверть сотрудников калифорнийской студии. Помимо работы над новыми версиями America's Army, Redstone Arsenal будет заниматься созданием высокореалистичных симуляторов для закрытого применения внутри армии. ■



В ходе операции можно что-нибудь нарисовать на стене.

NEVERWINTER NIGHTS СТАНЕТ MMORPG?

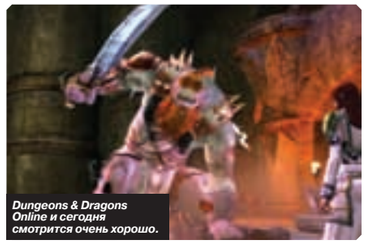
Neverwinter Nights 2 увеличила популярность серии.

Издателем Star Trek Online тоже выступит Atari.

Любопытно наблюдать за издательством Atari, которое, несмотря на многомиллионные убытки, продолжает бороться за жизнь. В прошлом году компания объявила, что намерена завязать с однопользовательскими играми и собирается зарабатывать на онлайновом рынке. В подтверждение этих слов в декабре прошлого года Atari купила Cryptic Studios. Последняя сейчас работает над двумя MMORPG: Champions Online (дата выхода – сентябрь) и Star Trek Online (апрель 2010 года). Но, по слухам, это еще не все. По информации американского журнала Variety, Cryptic Studios занята разработкой онлайновой ролевой игры во вселенной Neverwinter Nights. Более того, именно ради этого масштабного проекта Atari и купила калифорнийскую студию. Игра пока не анонсирована, стало быть, и подробностей нет. Тем не менее Atari надеется издать MMO по именитому бренду уже в 2011 году.

Neverwinter Nights, разработанная канадской компанией BioWare, вышла в 2002 году. Критики и геймеры плясали от восторга. Спустя четыре года Atari издала сиквел, менее успешный, но тоже вполне удачный и прибыльный. Однако есть ли смысл делать MMORPG? Как известно, Neverwinter Nights использует правила настольной игры Dungeons & Dragons. Atari была одним из издателей фэнтези-ролевки Dungeons & Dragons Online, но денег на ней не заработала. Нужно ли снова наступать на те же грабли? К тому же сейчас у компании туго с деньгами, и разработка Neverwinter Nights MMO может просто разорить ее. ■

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE ДАРОМ!



Dungeons & Dragons Online и сегодня смотрится очень хорошо.

Халява наверняка привлечет к DDO новых игроков.

Dungeons & Dragons Online вышла в феврале 2006 года. Несмотря на положительные отзывы критиков, интерес к проекту быстро пошел на спад. Сейчас у этой MMORPG осталось всего пять серверов в Америке (из 14 запущенных) и два в Европе (из пяти). В Австралии серверов вообще нет. Вокруг игры сформировалась стабильная армия фанатов, но она тоже «несет потери» и уже не в состоянии кормить издателя. Поэтому компания Turbine решила сделать ход конем. Уже этим летом фэнтезийная ролевка станет бесплатной в США. По такому поводу ее, кстати, переименуют в Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited (или, если коротко, DDO Unlimited). «Халявщики» получат доступ почти ко всему контенту, однако им придется платить за доступ к некоторым расам и классам, за дополнительные слоты персонажей, доступ в некоторые регионы и т.д. Те же, кто пожелает платить абонентку, не будут знать никаких ограничений. Однако в Европе у Dungeons & Dragons Online другой издатель – английская компания Codemasters. К сожалению или счастью, она пока не намерена отказываться от абонентской платы. ■

Дожили! Корейцы переделывают за европейцами!

КАПИТАЛЬНЫЙ РЕМОНТ

Разработка онлайновой игры The Chronicles of Spellborn велась несколько лет. В апреле игра наконец-то вышла в Америке, но оказалось, что она никому не нужна. Спустя всего пару месяцев после релиза издатель проекта – компания Acclaim объявила, что прием абонентской платы остановлен, а серверы MMORPG прекращают функционировать. Однако игра не закрыта. Ее переделают в бесплатную. Задание поручено корейской Frogster Asia (известна по Runes of Magic), а голландские разработчики из Spellborn NV будут на подхвате. Ремонт завершат в 2010 году. ■

Скриншоты APB внушают оптимизм.

GTA ПО ВЕРСИИ «ОНЛАЙН»

В 2003 году создатель серии Grand Theft Auto Дэйв Джонс (Dave Jones) основал новую компанию – Realtime Worlds. Шотландская студия сейчас занята разработкой онлайнового многопользовательского экшена All Points Bulletin (известна как APB). Игра выйдет в начале 2010 года и должна понравиться фэнам GTA. Однако Realtime Worlds трудится над еще одним «амбициозным» онлайновым проектом. Именно под него Джонс в 2005 году выбил финансирование в 30 миллионов долларов. Замысел оказался сложен, и студия временно переключилась на APB. Однако в 2010 году анонс ММО-игры все-таки состоится. ■

Автор:
Иван Гусев

ОНЛАЙН | ФЛЕШ-РОЯЛЬ

NITROME ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ICE BREAKER: THE RED CLAN | THE GLASSWORKS | TWIN SHOT | PIXEL POP | FLASH CAT

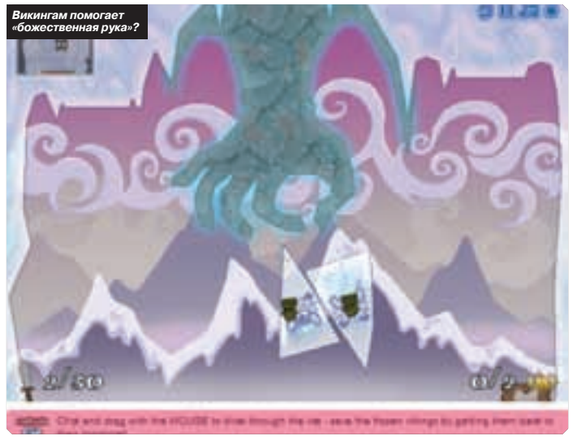
НА ЭТОТ РАЗ РУБРИКА «ФЛЕШ-РОЯЛЬ» ПОСВЯЩЕНА ИГРАМ ОДНОЙ-ЕДИНСТВЕННОЙ СТУДИИ – ЛОНДОНСКОЙ NITROME LIMITED. КОМПАНИЯ БЫЛА ОСНОВАНА В 2005 ГОДУ ДВУМЯ ЭНТУЗИАСТАМИ И ВЫПУСТИЛА УЖЕ БОЛЬШЕ 50 ПРОЕКТОВ. СЕГОДНЯ NITROME ДЕЛАЕТ, ПОЖАЛУЙ, САМЫЕ КАЧЕСТВЕННЫЕ ФЛЕШ-ИГРЫ. ПРИЧЕМ НЕПРОСТЫЕ, НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ НЕ ПО ЗУБАМ ДАЖЕ ОПЫТНЫМ ИГРОКАМ. МЫ ОТОБРАЛИ ПЯТЬ СВЕЖИХ ПРОЕКТОВ ОТ NITROME. НАСЛАЖДАЙСЯ.

TWIN SHOT

- **АДРЕС:** www.nitrome.com/games/twinshot
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1482KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Twin Shot вышла накануне Дня святого Валентина. Неудивительно, что главные герои игры – очаровательные купидоны. Их сразу двое – аркада предназначена для кооперативного происхождения. Один игрок управляет херувимчиком при помощи WASD (перемещение в пространстве) и клавиши F (выстрел из лука), другой для тех же целей использует стрелки клавиатуры и пробел. В принципе, можно пройти игру и в одиночку, без второй половинки. Но это уже будет как-то не по-валентиновски.
В Twin Shot не надо влюблять людей, как можно было бы подумать. Наоборот, купидоны должны расстреливать из лука всех, кто попадется на пути. Бесхитростное занятие быстро бы наскучило, если бы не одно «но» – до противника еще нужно добраться. Наши купидоны не умеют летать, а на каждом уровне много стен и прочих преград. Что делать? Стреляешь в стену, запрыгиваешь на стрелу и перебираешься на другую сторону. Просто и весело! ■

Купидон выходит на тропу войны.


Викингам помогает «божественная рука»?

ICE BREAKER: THE RED CLAN

- **АДРЕС:** www.nitrome.com/games/icebreakerredclan
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 991KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Несколько месяцев назад студия Nitrome выпустила отличную флеш-головоломку Ice Breaker. В ней ты освобождал викингов, замерзших где-то в Арктике. Нужно было аккуратно срезать лед и доставлять замерзших «рогоносцев» на корабль. Игра пришлась геймерам по вкусу, и Nitrome быстренько организовала добавку – The Red Clan. Если описывать ее в двух словах, то этими словами будут «40 дополнительных уровней». Или это уже три слова?
Так или иначе, Ice Breaker: The Red Clan порадует всех любителей головоломок, геймплей которых верен законам физики. Используя мышку в качестве «аппарата для срезки льда», ты должен сделать пару аккуратных сколов, рассчитав все так, чтобы замерзшие викинги упали точно на палубу, а не в воду. Игра довольно сложная и, скажем прямо, неприветливая к импровизациям. У большинства уровней есть только одно решение. И поиски этого самого решения порой доводят до белого каления! ■

Большой игре – большие пиксели!

PIXEL POP

- **АДРЕС:** www.nitrome.com/games/pixelpop
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1711KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Студия Nitrome часто делает игры по заказу. Pixel Pop изготовлена на деньги телеканала MTV. Это музыкальная ритм-игра с нарочитым ретродизайном. В отличие от какой-нибудь Dance Dance Revolution танцевальный коврик не понадобится. Единственное, чем нужно двигать, вовремя нажимая кнопку мышки, – указательный палец правой руки.
Каждый уровень в Pixel Pop – отдельная музыкальная мини-игра. Сначала нужно разбивать фрукты каратистским «кия!», затем в облике Годзиллы отражать атаки самолетов и танков, потом сражаться с вампирами, восстающими из гроба. Кликать нужно не когда попало, а в определенные моменты, в соответствии с мелодией. В каждой сцене она своя, незамысловатая, но с четко выраженным ритмическим рисунком. Ближе к концу игры сложность заметно вырастает. Победить ох как непросто! Да, и будь готов к тому, что остаток дня в голове будут звучать прилипчивые мелодии из Pixel Pop. ■

THE GLASSWORKS

- **АДРЕС:** www.nitrome.com/games/glassworks
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1056KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Мойщика окон по фамилии Каповски уволили! Боссу не понравилось, что он чересчур креативен и тратит рабочее время на изобретение разных приспособлений, вместо того чтобы тихо-мирно натирать стекла тряпочкой. Однако Каповски не сдался. Он готов доказать шефу, что новые технологии – благо для The Glassworks Company. Ему только нужно взобраться на крышу небоскреба, где расположена фирма, и продемонстрировать начальству «силовые перчатки», позволяющие ползать по оконным стеклам, словно муха.
The Glassworks – платформер, замечательный во всех отношениях. Картинка приятная, музыка не раздражает, управление четкое, сложность уровней вполне приемлемая. Ты ведешь Каповски вверх, используя стрелки клавиатуры, и жмешь Z всякий раз, когда нужно прыгнуть и приземлиться. Есть и враги: например, охранники на некоторых этажах, разряды электричества и, конечно же, птицы с убойными «бомбами». ■

«Лучи смерти»... хм... смертоносны...

FLASH CAT

- **АДРЕС:** www.nitrome.com/games/flashcat
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 2221KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Студия Nitrome работает во всех жанрах. До недавнего времени команда не делала гоночных игр, но Flash Cat исправила и это упущение. В главной роли – кот, перемещающийся на странном авто, напоминающем то ли механического паука, то ли сороконожку-робота. Не суть. Действие разворачивается в неведомых инопланетных мирах. Гоночные треки находятся высоко над землей. Местным мастерам удалось проложить дорогу по небу, а вот оградки они сделать забыли. К тому же на каждой трассе (а всего их 18) полным-полно трамплинов, обрывов и назойливых пришельцев, мешающих прийти к финишу. Ошибся один раз – сорвался, начинай уровень сначала.
К сожалению, Flash Cat не без недостатков. Видимость на дороге ни к черту. Что там впереди, за поворотом? Непонятно. Вероятно, это сделано для того, чтобы игра работала даже на слабых компьютерах. Но в результате можно подскочить на трамплине и уже в воздухе обнаружить, что тебе не удастся приземлиться на следующем участке дороги. ■

Flash Cat выдержана в кислотных цветах.

Автор:
Денис Кублицкий

Вид на пустыню со стороны лагеря сил Порядка. Если бы не очевидные атрибуты вселенной Warhammer, вполне могло бы сойти за Египет.

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

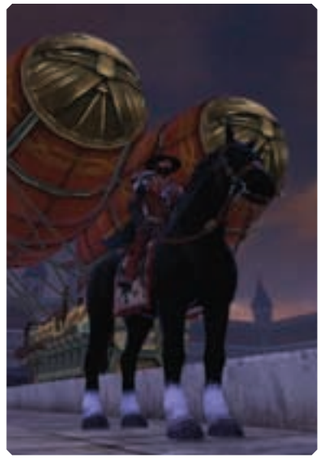
КОРОЛИ ГРОБНИЦ

ИТАК, ДОПОЛНЕНИЕ 1.3 УСТАНОВЛЕНО НА ИГРОВЫЕ СЕРВЕРЫ. ИЗНАЧАЛЬНО ОНО ДОЛЖНО БЫЛО ВКЛЮЧАТЬ МНОЖЕСТВО ИЗМЕНЕНИЙ, КАСАЮЩИХСЯ БАЛАНСА КЛАССОВ В ИГРЕ. НО НЕ СЛОЖИЛОСЬ – ПРОВЕРИВ ДАННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ДЕЛЕ НА ТЕСТОВОМ СЕРВЕРЕ, В MYTHIC РЕШИЛИ ОТЛОЖИТЬ БАЛАНСИРОВКУ БОЕВКИ ДО ЛУЧШИХ ВРЕМЕН. И ПРАВИЛЬНО СДЕЛАЛИ – ОТЗЫВЫ ИГРОКОВ, ПОПРОБОВАВШИХ НОВОВВЕДЕНИЯ НА ВКУС, БЫЛИ ДАЛЕКИ ОТ ВОСТОРЖЕННЫХ. РАБОТЫ ПО ИЗМЕНЕНИЮ БАЛАНСА ПРОДОЛЖАЮТСЯ, А В 1.3 МЫ ПОЛУЧИЛИ НОВУЮ ЗЕМЛЮ С КУЧЕЙ ЗАДАНИЙ И ПОДЗЕМЕЛИЙ – ГОРОД МЕРТВЫХ ЗАНДРИ.

СТАТУС
ВОИНСТВУЮЩИЙ ЖРЕЦ ДРАЭЛЕН, РАНГ 40

ДИСЛОКАЦИЯ
RANALD, ЗЕМЛИ МЕРТВЫХ

Установке обновления предшествовало игровое событие, в ходе которого войска Порядка и Разрушения соревновались за право первыми попасть в новую зону. Выиграла та сторона, которой к моменту окончания события удалось собрать больше ресурсов, необходимых для отправки экспедиции в Земли мертвых. На нашем сервере победил Порядок, правда, совсем с небольшим отрывом – обе стороны набрали около 4 миллионов ресурсов, а разрыв в очках составил менее 100 тысяч. Ресурсы можно было добыть несколькими способами. Во-первых, получить за выполнение открытого задания в Альтдорфе и Городе Неизбежности. Суть задания заключалась в подготовке дирижабля к полету в Земли мертвых. Во-вторых, приняв участие в сценарии «Рейкландская фабрика». Игрокам, которые познакомились с Warhammer Online с выходом русской версии, увидели этот сценарий впервые. Но ветераны игры помнят, что сразиться на фабрике можно было еще во время события Heavy Metal, которое предшествовало появлению в



Тот самый дирижабль на открытом задании в Альтдорфе.

Поиски пилота для дирижабля – подходящего гнома пришлось спасать из плена темных эльфов.

игре классов «Рыцарь Сияющего солнца» и «Черный страж». Еще тогда Mythic намекали, что снискавший любовь подписчиков сценарий когда-нибудь снова появится в игре. Собственно, вот. В-третьих, ресурсы можно было найти на тушках поверженных врагов (с них же падали чертежи дирижабля, необходимые для выполнения одного из заданий). Наконец, в RvR-зонах располагались лагеря с ящиками – в них можно было найти запчасти дирижабля и инструменты, которые тоже приносили твоей стороне ресурсы.

Собственно, именно этот способ и стал главной «кормушкой» для желающих помочь своей стороне победить в событии. За два дня до открытия доступа в Земли мертвых за право собирать ящики разгорались бои, которых в последнее время не бывает даже за форты и столицы. По 50–100 персонажей с каждой стороны, сражающихся за кучку ящиков? Легко. И когда одна из сторон начинала теснить противника, сразу же отряжались парочка групп, которые должны были заниматься сбором ресурсов из ящиков. Впрочем, веселье длилось недолго – в конечном итоге все равно победили те, кто пересидел оппонентов. Небольшие группы игроков продолжали собирать заветные коробочки ночью, с утра, днем… Эти самые работяги, по сути, и определили победителя. Пока все спали, маньяки трудились на благо отчизны. Спасибо им – мы получили право попасть в Земли мертвых на день раньше, но обнаружили, что в главное подземелье Зандри невозможно попасть, а эпическая линейка заданий в Землях мертвых невыполнима из-за ошибки игры. Впрочем, не беда – туда особо никто и не рвался. Кроме того, обновление 1.3 было установлено за несколько дней до сдачи статьи, поэтому пока я расскажу о первых впечатлениях, а продолжу рассказ в следующем номере.

Самые ожесточенные битвы в сценарии «Рейкландская фабрика» шли за завод паровых танков.

ЕЩЕ ТАКИЕ НОВОСТИ

В конце июня на всех персонажах появился эффект «праздно-вание», увеличивающий получаемый опыт и известность на 10 процентов. Оказалось, что это связано с Днем независимости США. Нет, мы понимаем: Mythic – американская компания, а для американцев 4 июля – большой праздник, но мы-то тут при чем? Впрочем, на 10 процентов бонусного опыта никто не жаловался: халяву любят все. К тому же с убитых врагов падали фейерверки – у кого-то из игроков была даже идея собраться всем вместе и устроить грандиозное шоу. Но, насколько я знаю, не сложилось. Один из запущенных фейерверков – на скриншоте.

Вторым фактом, о котором хочется упомянуть, не загромождая текст основной статьи, стал «личинг» (от английского to leech – «присасываться») известности при захвате зоны. Дело в том, что когда одна из сторон получает полный контроль над зоной, все находящиеся в ней игроки этой стороны награждаются определенным количеством известности. Поэтому определенная часть предприимчивых граждан путешествует между локациями, собирая «локи». Казалось бы, чем это так плохо? Дело в том, что, вместо того чтобы сражаться, большая часть халявщиков просто стоит в лагере в ожидании захвата зоны. Вот тебе и RvR…

ОНЛАЙН | ДНЕВНИК

ЗАНДРИ КАЖЕТСЯ ДОЖДАЛСЯ СВОИХ ГЕРОЕВ: МЕРТВЫЕ, КАК ГОВОРИЛ ИЗВЕСТНЫЙ ПЕРСОНАЖ, НЕ КУСАЮТСЯ.

И что же мы видим в Земле мертвых? Скелетов!

Огромных скелетов!

Мумий-колдунов!

ГОРОД МЕРТВЫХ ЗАНДРИ

Земли мертвых – одна большая RvR-зона. Там нет безопасных мест, где можно спрятаться от врага – даже на военный лагерь противника можно напасть. Кстати, одно из заданий и заключается в том, чтобы добраться до стоянки экспедиции противоборствующей фракции и взорвать их дирижабль. В подземельях Зандри ты тоже не будешь в безопасности – противник может забраться и туда. Именно это и является главной фишкой дополнения – вывести бои игроков на новый уровень. В игре даже есть достижения и титулы за уничтожение группы противника в подземелье. Попасть в Земли мертвых на халяву не получится – в каждый момент времени туда могут отправляться только бойцы одной из сторон, а чтобы заработать право проезда, фракции нужно собрать определенное количество ресурсов. Последние даются за захват Т4-зон, убийство противников и НИП в столице и около замков врага. Как только одна из сторон набирает заветные 5000 очков, ее бойцы получают право отправиться в Земли мертвых, а в течение следующего получаса прием ресурсов прекращается.

Если твой персонаж находится в Зандри, когда противоположная сторона получает доступ к городу мертвых, с ним ничего не происходит – ты можешь продолжать выполнять задания или проходить подземелья. Но если погибнешь и некому будет воскресить, то окажешься в столице своей фракции. В этом и заключается главный плюс в контроле зоны – ты можешь не только отправиться в пески, но и возродиться там после смерти. Эта же фишка позволяет «выбить» противника из зоны – погибшие враги будут вынуждены воскреснуть в своей столице, тогда как представители твоей фракции продолжат кампанию по зачистке земель мертвых от оппонентов. Но этот механизм здорово поощряет партизанские действия – парочка неуловимых групп может здорово попортить нервы игрокам, захватившим зону и считающим, что они победили. Иногда «партизан» набирается человек 20–40, и тогда появляется шанс победить даже основные силы противника. Впрочем, подобраться к врагу незамеченной такая большая толпа вряд ли сможет. К тому же народ порядком устал от масштабных битв – их хватает и в старых RvR-зонах. Поэтому партизаны – наше все.

РАЗ ГРОБНИЦА, ДВА ГРОБНИЦА

От «неуловимых мстителей» не отстают и любители PvE (в данном случае – полуразложившихся мумий и дурно пахнущих скелетов). В самой зоне находится куча открытых заданий, которые дают не только заветные мешки со скарабеями – местные бартерные предметы, но и иероглифы, необходимые, чтобы попасть в гробницы. Всего

Лагерь с ящиками в Прааге.

гробниц четыре, и в каждой находится босс – как правило, с него падает неплохое оружие и талисман, также каждый участник группы получает серебряный анкх – еще одну бартерную вещицу. Видимо, в Землях мертвых разработчики решили не слишком мучить игроков пресловутым «корейским рандомом» – часть ценных вещей можно купить за бартерные вещи. Но броню Тирана все равно придется выбивать из боссов гробницы Повелителя Грифов. Вероятно, о ней я расскажу в следующем выпуске – на русских серверах доступа к этому подземелью на момент написания статьи нет. Неизвестно, когда он появится и в чем проблема, – европейцы и американцы уже вовсю «раздевают» богатенькую нежить. Нам же пока остаются только гробницы (убивать боссов в них можно раз в восемь часов) и открытые задания, которые, несмотря на некоторую необычность, наскучивают после пятого раз. К тому же одно из них, «Налетчики Риччи», настолько редко начинается, что, как только его кто-то стартует, желающие выполнить задание и получить иероглиф сбегаются со всей зоны.

REALM VS. ENVIRONMENT

Что принесло обновление? Кучу новых ошибок, которые срочно латают (впрочем, это справедливо почти для любой MMO), и… снижение активности в RvR. Пока одна из сторон осваивает PvE-контент Земель мертвых, вторая в гордом одиночестве захватывает зоны по системе доминирования, чтобы набрать 5000 ресурсов и заработать право отправиться в Зандри. Сценариев, считай, что и нет, на защиту фортов и столиц практически никто не ходит… Грустно, господа. А ведь какие у Mythic были планы на новую зону – массовые бои за подземелья, сражения за право убить очередного босса и осады вражеского лагеря! Не сложилось? Активность подписчиков снизилась из-за летнего сезона отпусков? Возможно, ситуация исправится через пару-тройку недель, когда большинству игроков надоест убивать монстров в древних усыпальницах и захочется сразиться с «живыми» противниками. Надежда умирает последней, и как оно будет, я расскажу уже в следующем выпуске дневников. До встречи в сентябрьском номере. ■

Птицы в одном из открытых заданий могут схватить персонажа и отнести в свое гнездо.

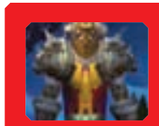
Одно из самых неприятных заданий, для выполнения которого нужно откопать восьмерых архитекторов. Особые проблемы возникают с поисками последнего – есть подозрение, что иногда он вообще не появляется.

Автор:
Святослав Торик

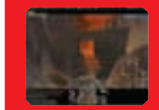
WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ VII

И СНОВА ЗДРАВСТВУЙ, ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ! ЛЕТО В РАЗГАРЕ, УЛЬДУАР ПРОЙДЕН НЕ РАЗ, ПОТОК НОВОСТЕЙ О ПАТЧЕ 3.2 ИССЯК ДО СОСТОЯНИЯ ТАНАРИСА… СКУЧНО, ДА? ПРЕДЛАГАЮ РАЗБАВИТЬ ВЯЛОТЕКУЩИЕ СОБЫТИЯ ПУТЕШЕСТВИЕМ ПО ВОСТОЧНЫМ КОРОЛЕВСТВАМ. ЕСЛИ ТЫ ПОМНИШЬ, В ПРОШЛЫЙ РАЗ МЫ ОБОШЛИ ВЛАДЕНИЯ ЛЮДЕЙ ВОКРУГ ШТОРМГРАДА. СЕГОДНЯ ПОЙДЕМ ДАЛЬШЕ – В ЗЕМЛИ ОРКОВ И ДВОРФОВ. ПРОСКАЧЕМ ПО ПЫЛАЮЩИМ СТЕПЯМ (BURNING STEPPES) ДО ЧЕРНОЙ ГОРЫ (BLACKROCK MOUNTAIN), ИССЛЕДУЕМ ЕЕ МРАЧНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ, ВЫЙДЕМ В ТЛЕЮЩЕЕ УЩЕЛЬЕ (SEARING GORGE) И ЗАКОНЧИМ ЭКСКУРСИЮ В БЕСПЛОДНЫХ ЗЕМЛЯХ (BADLANDS).



СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80-ГО УРОВНЯ



ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATH-WING, ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

ЧЕРНАЯ СТАЛЬ, ЗЕЛЕНАЯ КОЖА

За 200 лет до открытия Темного портала между дворфами разразился конфликт, известный как Война Трех молотов. В битве за власть сошлись три клана: Громового молота, Черного железа и Бронзобородов. Закончилась война победой последних. Клан Черного железа, возглавляемый могучим волшебником Тауриссаном, ушел в ту часть Красногорья, которая сейчас известна как Пылающие степи. Там беглые дворфы основали поселение и назвали его в честь своего предводителя. Однако он их здорово подвел. В порядке мести Тауриссан решил вызвать могущественного демона, который мог бы надрать бронзобородым пятые точки и вернуть Черному железу право на престол Стальгорна (фактически власть над всеми дворфами). Однако произошла техническая накладка, в результате которой Тауриссан вызвал не третьеразрядного беса, а самого Повелителя огня Рагнароса. Тот не остался в долгу и в благодарность за освобождение из плена Титанов знатно врезал по Азероту. В итоге из земли вознеслась Черная гора, а равнины к северу и югу сменили ландшафт с пасторального на вулканический. Впоследствии местные жители дали им подходящие названия: Тлеющее ущелье и Пылающие степи. Разумеется, Тауриссан погиб, а выжившие дворфы стали рабами Рагнароса и его элементалей.

Во время Первой войны орки умудрились захватить верхние этажи Черной горы и после этого у них даже хватило ума не соваться на нижние. Если помнишь кампанию Warcraft 2: Tides of Darkness, в предпоследней миссии за людей ты должен

В Дозоре Моргана делать абсолютно нечего. Чтобы выполнить здешние задания, требуется посетить Вершину Черной горы, что последний раз было актуально… три года назад!

По руинам своей бывшей столицы до сих пор бродят отдельные дворфы клана Черного железа и их механические союзники – боевые големы.

был уничтожить Blackrock Spire – крепость орков. Так вот это она и была. В той же миссии, кстати, показан последний бой Андуина Лотара, которого завалил лично Оргрим Молот рока. После войны на месте битвы благодарные потомки возвели герою памятник, который не решаются осквернить даже местные орки. Да, представь себе, зеленокожие не только не ушли, но и остались тут жить. Климат здесь суров, но не слишком-то отличается от экстремальных условий проживания в Чужеземье.

Из прочих достопримечательностей: Алтарь штормов, самый крупный из сохранившихся, находится в северной части Степей. Цитадель Черной скалы – еще один сохранившийся артефакт той эпохи, запасная база орков, по-прежнему стоит неподалеку от самой Черной скалы. Есть пара населенных пунктов: Дозор Моргана у альянса и Пламенеющий стяг у орды, но кроме «маршруток» и пары торговцев там нет ничего интересного. А теперь отправляемся в пекло.

ОГНЕННЫЙ БОГ ДВОРФОВ

Черная гора – очень странный вулкан. Он переполнен лавой, но кратер не выходит наружу привычным путем. При этом вулкан полый изнутри: пленные дворфы изрыли гору вдоль и поперек. То, что орки потом захватили и превратили в крепость, стало называться Вершиной Черной горы (дворфы и их хозяева обитают соответственно в глубинах горы). Главный у орков тут Ренд Чернорук из клана Черной руки. Он спелся с лидером черных драконов Нефарианом и фактически превратил своих воинов в его рабов. Цель повелителя чернокрылых бестий – вывести еще более страшных существ и победить Рагнароса в борьбе за контроль над Черной горой. Рагнарос, пребывая в самой пучине вулкана, вынашивает планы по возвращению домой. Поскольку у него полно слуг-элементалей, он окружил себя армией самых мощных представителей астрального мира. Клан Черного железа служит скорее привратниками, первой линией обороны.

Внутри горы есть четыре инстанса, но фактически их пять. Глубины Черной горы занимают пресловутые привратники. Это целое королевство дворфов, управляет которыми Дагран Тауриссан, потомок того самого чародея-неудачника. Он соблазнил Мойру Бронзобородую, и теперь их будущий сын рано или поздно станет королем Стальгорна. В некоторых случаях мечты имеют все шансы сбыться.

В Огненных недрах скрываются их повелители. Огромные каменные и огненные элементали. Все они охраняют непосредственные подходы к Рагнаросу. Поскольку это был самый первый рейдовый контент в WoW, обязательно сходите, посмотрите на первые пробы пера дизайнеров.

Вершина Черной горы считается двумя инстансами, потому что в одном направлении (Нижняя ВЧГ) идет спуск вниз, а в другом (Верхняя ВЧГ) – лестницы ведут только вверх. Здесь живут орки, их союзники-тролли и всякое начальство, поставленное черными драконами.

Сами же крылатые хозяева проводят свои испытания в Логове Черного крыла. Все боссы, за исключением одного, драконы, а сам Нефариан сидит на своем балкончике и тестирует на редких теперь приключенцах своих самых мощных воинов. Войти в гору можно как со стороны Пылающих степей, так и с противоположного входа – из Тлеющего ущелья. Туда-то нам и надо.

БЕЗДНА ДВОРФОВ

В огромный клан Черного Железа входили и семьи поменьше. Например, Брат-

ГНУСНЫЙ СЫН ДРАКОНА

Когда Титаны, создав Азерот, собрались уходить, они оставили мир на попечении пяти драконьих стай, дав им частичку своих сил. Одной из таких сил стали черные драконы под предводительством мудрого Нелтариона. Но Старые Боги вступили в прямой контакт с его разумом и своим шепотом свели его с ума. Нелтарион возжаждал полной власти над Азеротом, перессорился с остальными драконами, получил кличку Смертокрыл и после долгих безрезультатных конфликтов попросту исчез. Однако у него остались дети: Ониксия и Нефариан. Нефариан был не просто старшим сыном своего отца, но таким же умным, хитрым и, разумеется, подлым (nefarious в переводе с английского означает «низкий, гнусный, мерзкий»). В Логове Черного крыла он продолжил эксперименты своего отца: смешивал кровь различных драконов, чтобы получить Хроматических драконидов – ужасающих воинов, неуязвимых и к магии, и к физическому урону. Согласно истории World of Warcraft, Нефариан погиб незадолго до открытия портала в Чужеземье (патч 2.1), а вместе с ним, судя по всему, и его лаборатория. Однако прогуляться и надавать ему по шее можно до сих пор. Достаточно пяти-шести игроков 80-го уровня, которые выполнили задание, позволяющее попасть в Логово Черного крыла.

♠ *Сегодня он лорд Виктор Нефариус, советник короля…*

♥ *…а завтра – злобный черный дракон. Его сестрица, кстати, тоже так умеет.*

ство тория – умелые кузнецы и оружейники. Во время Войны Трех молотов они примкнули к Тауриссану и вместе с его племенем были порабощены Рагнаросом для работ на подгорных наковальнях. Казалось бы, куда деваться? Но хороший сапожник без сапог не останется, поэтому любители тория выковали себе хитрую броню из подручных материалов и спокойно вышли из подземелья в Тлеющее ущелье. Правда, в Стальгорн не спешат – еще неизвестно, как их там примет нынешняя власть. Братство тория разбило лагерь имени самих себя напротив Черной горы. Обычно члены братства просят приключенцев принести редкие материалы из вулканических недр.

Но большую часть ущелья занимают дворфы Черного железа. Еще до разрушения Тауриссана они искали подходящее место для добычи руды и ковки оружия – и нашли. Предварительно разорив поселения и выгнав всех честных дворфов в Лок Модан, суровые карлики захватили Котлован – огромные копи с залежами всякого металла. Говорят, там даже встречаются артефакты времен Титанов и Старых Богов.

Попасть в Тлеющее ущелье можно не только пройдя Черную гору насквозь или раздобыв ключ от ворот Подгорной тропы (тот самый путь, которым лояльные дворфы сбежали в Лок Модан), но и воспользовавшись проходом из Бесплодных земель. Его совсем недавно прорубили орки, о которых мы сейчас и поговорим.

На серверах с отыгрышем роли сюда частенько приходят орки – поклониться своим предкам, погибшим при обороне Цитадели Черной горы.

РАЗМЕТАЛО

Эта огромная равнина – чуть ли не единственная в Восточных Королевствах природная пустыня. Она не возникла в результате катаклизма или вмешательства высших сил – напротив, была здесь с самого начала. Никто доподлинно не знает, кому принадлежали Бесплодные земли до прихода дворфов из Лок Модана. Однако здесь встречаются чернокрылые драконы, обнаружены следы троллей, а на севере пустыни ведутся раскопки Ульдамана – одного из нескольких хранилищ знаний Титанов. Так что орки, основавшие здесь после Второй войны небольшое поселение, были далеко не первыми. Укрепив свой поселок Каргат (назван в честь вождя Каргата Остроруука, прописан в Чужеземье) парой дозорных башен, орки стали ждать подкрепления. И не обманулись: Тралл прислал помощь, а заодно попросил разведать окружающую местность. В итоге орки прорубили в горах проход в Тлеющее ущелье, где первым же делом нарвались на клан Черного железа.

Когда-то на этом приступке каждый вечер разворачивались баталии между альянсом и ордой за право первыми войти в Логово Черного крыла.

Бывшие союзники орды – огры поселились неподалеку, в Гроте гнилобрюхих. Из прочей фауны – койоты, стервятники и полуразумные трогги, заселившие Ульдаман и его окрестности. Единственный выход из этой пустыни находится на севере, он ведет во владения дворфов, на их историческую родину – в Лок Модан. О которой, как ты уже догадался, мы поговорим в следующий раз. ■

Некоторые колдуны и по сию пору пытаются колдовать на Алтаре штормов. Но что-то не выходят у них разумные огры-маги…

А сюда приходят альянсеры. Статуя Андуина Лотара как бы говорит им: люди, вон в ту гору не суйтесь!

Реклама

GAMEPOST
www.gamepost.ru

PlayStation 2
Самая популярная и доступная домашняя развлекательная система. В мире продано более 100 мл. шт. DVD 5.

Nintendo Wii
Wii – свежа, нова и уникальна, но что самое главное, Wii – это источник радости и веселья. Новая консоль от Nintendo изменит ваше представление о домашних видеоиграх раз и навсегда.

PlayStation 3
Самая мощная и многофункциональная игровая машина от Sony. Blu-Ray плеер, возможность выхода в Интернет, супер-дизайн и игры нового поколения.

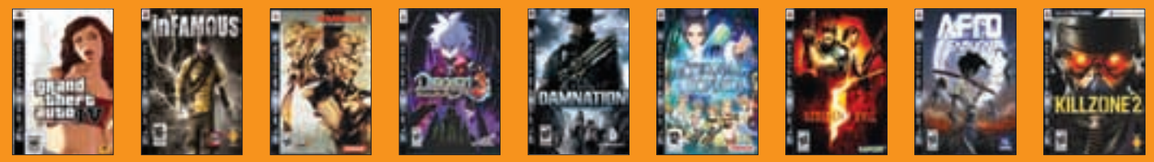
XBOX 360
Первая консоль нового поколения от Microsoft. Богатая библиотека игр и онлайновый сервис XBOX Live. Доступен с емкостью жесткого диска на 60 GB и 120 GB.

PSP
Карманная приставка нового поколения. Отличная графика, множество аксессуаров и возможностей.

GAMEPOST

В сети с 1998 года!

✉ Доставка в любой уголок России почтой или UPS
✉ Доставка курьером по Москве от 3-х часов
✉ Более 1500 игр на сайте на все игровые системы
✉ Оригинальные зарубежные коллекционные издания, раритеты и редкие игры
✉ Фигурки по играм, аниме товары, игровые аксессуары, Blu-ray диски, сувениры по играм в одном месте
✉ Доставка любых игр под заказ из-за рубежа



t +7 (495) 780 88 25
e sales@gamepost.ru
i www.gamepost.ru

ОНЛАЙН | ДНЕВНИК

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 10. ГОБЛИНОБОЛ – ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ОТДЫХА

Привет! Снова на страницах Правильного я, Александр Мишулин – креативный директор проекта «Аллоды Онлайн». В этом выпуске дневников я в подробностях расскажу еще об одном ноу-хау нашей разработки – гоблиноболе. Это плод коллективного творчества, над ним трудились многие сотрудники студии. Почти каждый из нас внес вклад в создание этой увлекательной командной игры. А теперь подробно и по порядку.

МНОГО-МНОГО ЛЕТ НАЗАД

Чтобы понять, что такое гоблинобол и откуда он взялся, следует обратиться к истории одной из игровых рас. Орки (да, именно о них идет речь) в «Аллодах Онлайн», как и в любой другой фэнтезийной игре, грубые, сильные и очень агрессивные существа больших размеров. Они не владеют колдовством, в их роду никогда не было Великих Магов, а попытки обрести силу волшебства оканчивались неудачами. Эти обстоятельства определили дальнейшую судьбу непримиримой и очень своенравной расы. В момент глобального Катаклизма, когда мир раскололся на тысячи островов, орочий аллод некому было удерживать от поглощения астралом. Ведь, как известно, все крупные острова держатся «на плаву» только благодаря силе Великих Магов. Чтобы сохранить собственную жизнь, оркам пришлось пойти на уступки и заключить соглашение с Незебом – авторитарным правителем Хадагана. Дальновидный имперский вождь предложил взаимовыгодный бартер: обмен магической энергии на физическую силу. Он дал в «аренду» оркам Великого Мага, а взамен получил армию сильных и выносливых бойцов в лице целой расы. Так орочий народ стал частью Империи и превратился в ее ударные и беспощадные кулаки.

Оркам незнакомо чувство благодарности и уважения, поэтому они не любят и не чтят Империю. Однако, относясь к ней как к ненавистной мачехе, осознают необходимость союза силы и магии. Орки самая агрессивная и своенравная раса в «Аллодах Онлайн». Они предпочитают оседать в степях и управляют гоблинами как низшей кастой. Загадка их свободолюбия кроется вовсе не в желании обрести абсолютную независимость – им по большому счету нет дела до политики и мировых интриг. Руководит ими постоянная потребность доказывать свое превосходство с помощью кулаков. Главной побудительной силой для орков является закон «кто сильнее, тот и прав». На нем строится весь жизненный уклад: кланом руководит самый сильный орк или могущественный шаман, важные вопросы решаются на сходках племен, которые всегда заканчиваются мордобоем, а с волей победителя приходится мириться всем. Основной инстинкт орков вовсе не продолжение рода, а необходимость регулярно доказывать собственную физическую силу.

СВЕЖЕЕ РЕШЕНИЕ

Орки – классическая и очень распространенная фэнтезийная раса. Если ты знаком с орками из мира Warhammer или читал «Властелина колец», то заранее ожидаешь, что и в новой игре они будут грубыми, сильными, не владеющими магией и технологии. Было бы странно, если бы орки в «Аллодах Онлайн» превратились в маленьких и нежных существ наподобие гибберлингов. При создании орков мы не отклонились от общепринятых традиций, но, как и в случае с другими народами, использовали несколько нестандартных ходов. Ты уже знаешь, что у каждой расы в «Аллодах Онлайн» будет свой оригинальный стиль, отражающийся как в идеологии, так и в графическом оформлении. Хадаган, к примеру, более индустриальный и урбанистический, чем Кания, но при этом тоже несет на себе печать «русскости». Высотка МГУ, Днепрогэс, сталинский ампир тоже атрибуты нашего отечества, только находящиеся от березок и соборности на расстоянии веков. Раса орков – еще один яркий пример собственного уникального стиля. У них нет ни индустриальной, ни синодальной архитектуры, как у Хадагана и Кании, зато есть выжженная степь и национальная командная игра – гоблинобол.

Любвеобильный спортсмен-орк с фанатками.

Одна из иллюстраций орков, созданная фанатами игры.

«Астральная правда» – электронная газета, выпущенная по поводу анонса расы орков.

Ворота команды, которая играет под красно-белым флагом.

О, СПОРТ, ТЫ – ЖИЗНЬ!

Прототипом этого вида спорта служит, конечно же, футбол. Наши орки очень похожи на футбольных фанатов, которых ты наверняка видишь, если регулярно ездишь в метро, живешь в спальном районе или смотришь новости спорта. Соответствующая экипировка, кричалки, раскраска лица, шарфики знакомых цветов и даже свой собственный орочий гимн – далеко не все, что роднит орков с любителями футбола. Драка и гоблинобол заменяют оркам религию и культуру. С драками и так все ясно, а гоблинобол представляет собой национальную командную игру.

Название «гоблинобол», так же как и «футбол», состоит из двух слов, ведь в качестве спортивного снаряда в игре наших орков используются гоблины. Как я уже говорил, у орков они считаются низшими существами, всегда находятся под рукой, достаточно упруги и компактны, для того чтобы сойти за подходящий мяч. Правила этого спортивного состязания просты: необходимо доказать команде соперников ее полную ничтожность. В орочьих племенах формируются команды для игры в гоблинобол и проводятся регулярные отборочные чемпионаты, а затем вполне серьезные соревнования. Спортивная арена постепенно превратилась в место, где орки яростно выясняют свои отношения. Лучшие спортсмены становятся кумирами, авторитет победившего племени достигает немыслимых высот. Вокруг команд возникают группы фанатов, а между группировками нередки кровавые стычки.

ЛИХА БЕДА НАЧАЛО

Безусловно, орки просто рождены для этого вида спорта. Более того, только у них существует специальная атрибутика, одежда и варианты боевой раскраски лица. Все вышеперечисленное доступно и орчихам, то есть оркам женского рода. Однако сыграть в гоблинобол сможет каждый желающий

ЗВЕЗДНЫЕ ОРКИ

Хотя наши орки грубые, неотесанные и брутальные, они очень тесно связаны со звездами шоу-бизнеса и не только. Если ты посмотришь на заглавный концепт-арт нашей расы (на картинке к врезке или на сайте игры www.allods.ru), то увидишь, что почитатели спортивного досуга играют в гоблинобол головой топ-менеджера одной небезызвестной компании. Но еще интереснее следующий факт: прототипом женщины орка стала Анджелина Джоли (Angelina Jolie). Именно этим образом вдохновлялись наши художники во время работы над представительницей прекрасного пола орков. Взгляни на иллюстрацию с портретом орчихи-болельщицы. Сходство очевидно, не так ли? В-третьих, у наших орков будет настоящий спортивный гимн, как у каждой уважающей себя футбольной команды. Учитывая характер и особенность этой расы, написать музыку и текст, а также исполнить и записать этот трек мы попросили одну известную панк-рок-команду. Как только будет готова финальная версия песни, она непременно появится на диске – приложении к журналу.

Женские стрижки подчеркивают необычность орчих.

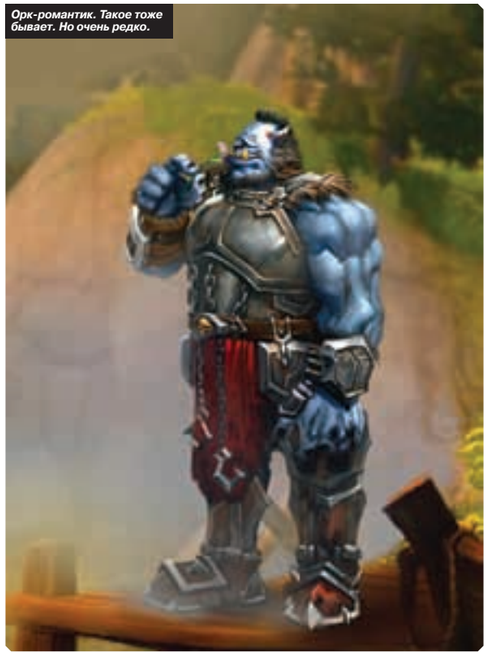
Мужские орочьи прически, актуальные в этом сезоне.

вне зависимости от расы и уровня – на этот счет в спорте нет жестко установленных правил. Стадион, на котором происходят спортивные сражения, находится на острове (он так и называется – Остров соревнований) – в землях, достаточно отдаленных от стартовых локаций. Поэтому неопытному игроку придется сильно потрудиться, чтобы остаться в живых еще до начала матча. Правила гоблинобола схожи с правилами футбола. Играют две команды по шесть участников, в каждой группе есть игрок, выполняющий роль вратаря, – он обладает специальными способностями. Обе команды гоняют мяч, в нашем случае – несчастного гоблина. Спортсмены занимают определенные позиции на поле, делясь на защитников и нападающих. Основная цель соревнования – забить как можно больше голов в ворота противника. Детальное описание правил игры ты узнаешь из специальных заданий, посвященных гоблинободу, которые непременно получишь, поближе подобравшись к Острову соревнований.

ИГРАТЬ И БОЛЕТЬ

Гоблинобол представляет собой один из видов нестандартного PvP в «Аллодах Онлайн». Но это еще и очень занимательная командная игра, которая служит прежде всего веселым развлечением для игрока. У каждого жителя мира Сарнаут будет возможность сразиться с врагами в корабельных боях, повоевать с астральными пиратами. Гоблинобол же более легкое и непринужденное времяпрепровождение, которое не только позволяет расслабиться и получить здоровую дозу веселья, но, как и любая групповая игра, активно стимулирует командный дух. Если ты проиграешь в гоблинобол, то не получишь никаких штрафов и с твоим героем не произойдет нежелательных метаморфоз. В случае выигрыша участники команды-победителя получают моральное удовлетворение и аплодисменты публики, которая наверняка соберется поглазеть на матч. Да, соревнования можно будет смотреть с трибун, как на настоящем стадионе! Есть даже возможность покричать в мировой чат что-нибудь смешное или обидное в адрес судьи или команды-конкурента. Однако «пустить волну» или попить пива зрителям не удастся. По крайней мере пока.

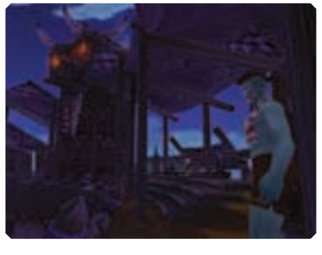
Играть в гоблинобол можно сколько угодно, пока ваша команда находится на стадионе и пока у вас есть противник. Но матчи ограничены по времени – одна игра длится 30 минут или до девяти голов. Гоблинобольная команда собирается так же просто, как и группа. Лучше всего скомпоновать полную команду из шести человек, ведь чем меньше игроков в команде, тем призрачнее шансы на победу. Никаких дополнительных способностей для выступлений на стадионе не потребуется. Чтобы играть в гоблинобол, нужен только твой личный навык игрока. Соперники отыщутся непосредственно рядом со стадионом – желающих почесать кулаки в гоблинободе великое множество, так что команды наверняка будут выстраиваться в очередь за право побороться на стадионе. Физкульт-привет!



Орк-романтик. Такое тоже бывает. Но очень редко.

Остров соревнований. Орочий стадион.

Классическая ситуация: стенка на стенку.



Перед началом соревнований.

ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:
■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

«АВТО»

6 мес. 594, 00 руб.
12 мес. 1056, 00 руб.

6 мес. 653, 40 руб.
12 мес. 1188, 00 руб.

6 мес. 415, 80 руб.
12 мес. 720, 00 руб.
По спец. акции на сайте!

TEXHO LIFE

6 мес. 1080, 00 руб.
12 мес. 1960, 00 руб.

6 мес. 653, 40 руб.
12 мес. 1188, 00 руб.

«GAMING»

6 мес. 2400, 00 руб.
12 мес. 4400, 00 руб.

6 мес. 1300, 00 руб.
12 мес. 1188, 00 руб.
По спец. акции на сайте!

«ФОТО»

6 мес. 950, 40 руб.
12 мес. 1716,00 руб.

6 мес. 653, 40 руб.
12 мес. 1188,00 руб.

6 мес. 670, 00 руб.
12 мес. 1230,00 руб.

«КИНО»

6 мес. 1200, 00 руб.
12 мес. 2200, 00 руб.

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

6 мес. 1200, 00 руб.
12 мес. 2100, 00 руб.

6 мес. 990, 00 руб.
12 мес. 1790, 00 руб.

6 мес. 1200, 00 руб.
12 мес. 2100, 00 руб.

LIFE STYLE

6 мес. 510, 00 руб.
12 мес. 930, 00 руб.

3 мес. 570, 00 руб.
6 мес. 1080, 00 руб.

«РУКОДЕЛИЕ»

6 мес. 432, 30 руб.
13 мес. 572, 00 руб
По спец. акции на сайте!

«СПОРТ»

6 мес. 670, 00 руб.
12 мес. 840, 00 руб.
По спец. акции на сайте!

4 мес. 466, 00 руб.
8 мес. 848, 00 руб.

4 мес. 466, 00 руб.
8 мес. 848, 00 руб.

6 мес. 534, 60 руб.
12 мес. 990, 00 руб.

«БИЗНЕС»

6 мес. 890, 00 руб.
12 мес. 1630, 00 руб.

КОМПЛЕКТЫ:

6 мес. 2100, 00 руб.
12 мес. 3720, 00 руб.

6 мес. 2052, 00 руб.
12 мес. 3744, 00 руб.

6 мес. 3150, 00 руб.
12 мес. 5580, 60 руб.

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Кирилл Аврорин

МОСТ МЕЖДУ КОМПЬЮТЕРАМИ

Крайне интересный гаджет представила на днях компания PQI – известный производитель компьютерных аксессуаров. Новинка выполнена в виде традиционного USB-флеш-накопителя и по сути отчасти им является. Накопитель оснащен 4, 8 или 16 Гбайт памяти, у него есть не только USB-коннектор, но и USB-вход. В комплекте поставляется шнур-рулетка, который позволяет соединять между собой два компьютера при помощи USB-накопителя. Таким образом, получается нечто вроде сетевого диска, но, разумеется, можно соединять компьютеры и напрямую. Это очень удобно, когда, например, приходишь домой к другу с ноутбуком, а у того настольный компьютер, не оснащенный адаптером беспроводных сетей. Можно, конечно, настроить связь по стандартному LAN-кабелю, но это займет время и придется менять сетевые настройки. Здесь же достаточно просто подключить провод. Также мы подозреваем, что можно подсоединять к адаптеру, например, внешние жесткие диски USB или другие накопители. Это будет крайне полезно владельцам Apple MacAir, который не может похвастаться достаточным количеством USB-портов. Это, кстати, относится и к многим ноутбукам. Цена новинки, к сожалению, пока неизвестна.

СТОПАМИ ЛЕБЕДЕВА

Не так давно российская студия Лебедева представила революционную разработку – клавиатуру, где каждая кнопка выполнена в виде небольшого цветного дисплея. При помощи специального программного обеспечения можно придавать всем клавишам любые значения и изображения. Все бы хорошо, да вот стоимость этого оригинального решения чрезмерна. Теперь подобную технологию реализовала компания OCZ Technology, хорошо известная компьютерным энтузиастам своими инновационными разработками. Левая часть клавиатуры свободна от клавиш, зато там есть кнопки с OLED-экранами. На них можно выводить любые изображения, а также выбирать из списка предложенных и созданных заранее разработчиками. К примеру, есть наборы для определенных игр, отображающие иконки с экрана, поэтому тебе даже не придется привыкать к новому интерфейсу. Разумеется, поддерживается программирование макросов и серий нажатий клавиш, чтобы облегчить пользование сложными комбинациями, в той же World of Warcraft, например. Для специального программного обеспечения также есть наборы иконок, чтобы, в частности, полностью перенести рабочую панель из того же Photoshop на клавиатуру. Эта новинка от OCZ Technology обязательно появится в продаже в России. Правда, ее цена пока не известна.

НЕДОРОГО И ГРОМКО

Совсем недорогую акустическую систему для компьютера представила недавно компания Sven. За скромные 500 рублей можно получить два динамика в аккуратном корпусе под дерево. Конечно, феноменальными звуковыми характеристиками эта система похвастаться не может, но обещают, что для прослушивания музыки на средней громкости и компьютерных игр ее вполне хватит. Все мы примерно понимаем, какой у нее уровень качества, звучать она должна неплохо, так как стенки корпуса достаточно толстые и не выполнены, как это часто бывает, из дешевого пластика. Помимо расцветки под дерево ожидается версия в черном цвете. Управление звуком производится прямо на панели одной из колонок.

ЦЕНТР ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Интересная новинка в скором времени появится на отечественном рынке. Речь идет о мини-компьютере Packard Bell iMax mini, который похож скорее на портативный CD-плеер середины 90-х годов, чем на полноценный настольник. Тем не менее в его корпусе удалось разместить процессор Intel Atom, графику NVIDIA ION, 2 Гбайт оперативной памяти, жесткий диск на 160 Гбайт и 7.1-канальный звуковой кодек. Задняя стенка корпуса заполнена дополнительными USB-разъемами, так как предполагается, что к компьютеру можно будет присоединить массу периферии. К слову, в комплекте поставляется гироскопический пульт управления, который можно задействовать в некоторых играх. Компьютер позиционируется для серфинга в интернете, несложных игр и для работы с домашним архивом фото, фильмов и музыки. Разумеется, новинка может подключаться к интернету, ЖК-телевизору и является по всем статьям полноценным компьютером. В комплекте также идет операционная система Windows XP или Vista. Правда, не совсем понятно, сможет ли последняя работать достаточно быстро с таким набором характеристик.

ЕДИНЫЙ СТАНДАРТ

Интереснейшая новость появилась в последние дни. Крупнейшие производители мобильных телефонов договорились, что в ближайшие годы унифицируют разъемы для зарядки сотовых телефонов. Соглашение подписали компании Nokia, Sony Ericsson, Motorola, NEC, LG, RIM, Qualcomm, Samsung, Texas Instruments и даже Apple. Единым стандартом выбран microUSB – уже сегодня многие сотовые телефоны заряжаются при помощи него. Также указывается, что в комплекте с телефоном зарядное устройство поставляться не будет, его придется покупать отдельно. Но можно ожидать, что в связи с унификацией стоимость его значительно снизится. К примеру, сейчас оригинальное устройство Nokia стоит около 750 рублей, но в то же время неоригинальное стоит скромные 140 рублей. Теперь все будет еще проще. Интересно, что соглашение подписала также Apple, традиционно использующая собственную док-станцию и технологию соединения. Сейчас и этой компании придется унифицировать свои разъемы – будем надеяться, это не скажется на дизайне продукции. Будут решены традиционные проблемы в офисе, когда у одного из сотрудников садится сотовый телефон и ему приходится бегать по компании, спрашивая, у кого есть такая же модель. В общем, жить станет проще и спокойнее.

ШКОЛЬНИКИ ОЦЕНИЛИ СПОСОБНОСТИ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Аналитическое агентство Common Sense Media опубликовало интересные опросы школьников. Как признавались ребята, более 45 процентов из них при подготовке к экзамену закачивают шпаргалки в память сотовых телефонов, после чего списывают с них в классе. Более 50 процентов используют SMS для обмена с более знающими учащимися. Большинство родителей и вовсе уверены, что их ребенок постоянно использует сотовый телефон для облегчения своей учебы. Что касается интернета, то им пользуется практически каждый современный школьник. Что ж, с другой стороны, это не так плохо, ведь, чтобы закачать текст на сотовый телефон, надо потрудиться: изучить текстовый редактор, выбрать нужный формат, переделать картинки, если они есть... Не говоря уже о том, что нужно правильно скорректировать физические или химические формулы. Хуже будет дальше, когда Asus выпустит свой EEE PC размером с кредитную карточку. Кажется, это будет совсем уже скоро.

ЛЕГКИЙ И СТИЛЬНЫЙ

Samsung уже не первый раз представляет нетбук, и очередная ее новинка в этом классе выглядит очень и очень аппетитной. Называется модель Samsung N310, и построена она на базе процессора Intel Atom 1.6 ГГц. Надо сказать, что новинка не относится к эконом-классу среди нетбуков – средняя розничная цена планируется на уровне 16 тысяч рублей. Зато в стандарте идет полноценный жесткий диск на 160 Гбайт (опционально – SSD-накопитель на 16 Гбайт), 1 Гбайт памяти DDR2 плюс такие обязательные вещи, как адаптер WiFi и Bluetooth. Нетбук принадлежит к дизайнерской серии продукции Samsung – его отличают оригинальный дисплей, сделанный по безрамочной технологии (вся передняя панель – единое целое), минимальный вес (примерно 1.23 кг), глубокий черный цвет корпуса с оранжевой нижней частью. Встроенная батарея рассчитана на пять часов беспрерывной работы, а при установке дополнительной батареи – до 11 часов. Причем установка батареи увеличенной емкости повышает вес нетбука всего на 100 г. Эта более чем интересная новинка уже поступила в продажу в российские магазины.

ЮБИЛЕЙНЫЙ ЗВУК

Юбилейной версией решила отметить 25-летие своих легендарных наушников компания KOSS. Модель Porta Pro выпускается уже четверть века и все еще остается актуальной для миллионов меломанов во всем мире. Юбилейная версия поставляется в специальной коробке, с буклетом, написанным самим главой компании Майклом Коссом, а также позолоченным контактом для обычных аудиосистем. Шнур аккуратно упакован в текстильную обмотку. Технические характеристики остались теми же – да и нет смысла менять их, так как качество наушников не вызывает сомнения на протяжении уже многих лет. Рекомендованная стоимость юбилейной версии в России 1500 рублей. Вполне недорого для модели такого уровня.

Автор:
Алексей Шуваев

БАШНЯ ЧЕМПИОНОВ

ОБЗОР СИСТЕМНЫХ БЛОКОВ ДЛЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОГО ЖЕЛЕЗА

Апгрейд системы пользователи зачастую производят после прочтения очередного материала в журнале или Сети. Но системный блок, в котором размещаются все горячие и производительные новинки, меняется крайне редко и служит чуть ли не десяток лет. А ведь от него зависит не только внешний облик компьютера, но и во многом удобство работы и продолжительность жизни всего железа. Поэтому к выбору системника надо подойти с особой тщательностью, и мы тебе в этом поможем.

Если твой железный ящик стоит под ногами и ты его периодически пинаешь, запихивая поглубже под стол, то можешь пролистать вперед и не читать этот материал. В ином случае стоит ознакомиться с нижеследующей информацией. Сегодня мы расскажем о системных блоках, которые не отличаются компактностью или сверхнизкой ценой, зато их можно смело выставлять напоказ и заполнять дорогим и производительным железом. Можешь быть уверен: от перегрева и жадных рук гостей твой комп будет защищен надежно.
Давай разберемся, что наиболее важно в системном блоке. Цвет корпуса и его форма – это не просто экстерьер, это еще и внутренний климат. Объясняется все просто: если черный корпус стоит на хорошо освещенном солнцем столе, то он непременно нагреется, и температура внутри существенно вырастет, что не лучшим образом скажется на стабильности работы. Форма влияет не меньше, чем цвет: просторный корпус при грамотном расположении вентиляторов будет держать температуру атмосферы, а доступ ко всем элементам внутри максимально упростится.
Теперь пройдемся по остальным элементам магического ящика. От толщины стенок зависят звукоизоляция и вибрация, которая неизменно возникает, если в системе установлено много вентиляторов. Второй важный факт – подготовка к установке и протяжке кабелей. Все чаще производители думают об эргономике, в результате чего появились фальшстенки, где проходит львиная доля проводов, идущих к материнской плате. Кроме того, в зависимости от внутреннего объема существует или отсутствует возможность установки топовых видеокарт от именитых брендов NVIDIA и AMD/ATI. Не секрет, что из-за немалых размеров самые производительные решения просто не помещаются в старые компактные корпуса. Дополнительным преимуществом габаритного корпуса является возможность установки большого количества приводов или жестких дисков. Если ты любишь покачать из Сети или заботишься о безопасности данных, то должен знать, что, к примеру, RAID5 требует наличия минимум трех жестких дисков. Немаловажный фактор – вентиляция внутри корпуса, так как все элементы выделяют немало тепла и только некоторые видеокарты самостоятельно выбрасывают теплый воздух вовне. Установленные дополнительно вентиляторы на передней, а также на задней и верхней стенках существенно улучшают микроклимат в металлическом ящике. Правильное расположение кабелей и установка горячих винчестеров вертикально также должны сказаться положительно на прохождении потоков воздуха.
В последнее время с учетом повышения энергопотребления появились блоки питания мощностью 1000 Вт и более, которые выделяют немало тепла. И хотя в них используются собственные вентиляторы, они все равно достаточно сильно нагреваются, а если учесть, что монтаж БП производится в верхней части, то нагрузка на систему питания оказывается существенной. Чтобы не вызывать перегрева, во многих корпусах стали использовать «нестандартную» систему расположения источника питания – в нижней части системника.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Учитывая специфику обзора, скажем сразу: не стоит ждать каких-либо цифр для сравнения. Безусловно, можно сопоставить габариты и отталкиваться от этого, но удобство монтажа или комплектацию отразить сухими числами сложно. Поэтому мы считали количество посадочных мест под различные устройства, оценивали расположение внешних коммуникационных портов, рассматривали и изучали внутреннее устройство корпуса. Особое внимание уделялось мелочам вроде удобства прокладки кабелей или фиксации жестких дисков. Подсчитывалось количество установленных и число посадочных мест для вентиляторов. Наконец, оценивался дизайн и практичность при пользовании.

ANTEC P193

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ Хорошее охлаждение
+ Съемные корзины с накопителями
+ Много места для установки мощных БП
- Пластиковая дверца

Открывает наш обзор внушительный корпус от компании Antec. Системник обладает немалыми габаритами и весом. На боковой стенке выделяется массивный воздухозаборник. Передняя интерфейсная панель представлена парой портов USB, разъемами для подключения гарнитуры и коннектором eSATA. Приводы прячутся под пластиковой дверцей. За долгий период общения с различными корпусами нас изрядно разбаловали металлические дверцы, и мы не ожидали такой «легкой» конструкции. За дверцей, которая закрывается на ключ, можно разместить четыре привода формата 5.25” и один – 3.5”. Снимаем боковую стенку и наблюдаем с ее обратной стороны просто огромный вентилятор, который призван снабжать всю систему свежим воздухом. Очень удобно, что охлаждаться будет не только процессор, но и материнская плата, и хватит даже видеокартам, являющимся в последнее время самыми горячими элементами компьютера. В корпусе имеется шесть посадочных мест под жесткие диски, они выполнены в виде двух корзин, легко вынимающихся из корпуса благодаря специальному кольцу. Приводы и винчестеры монтируются на салазках, к которым они крепятся обычными болтами. Напротив обеих корзин можно установить вентиляторы, что позволит продлить срок службы жестких дисков и улучшить температурный режим в блоке. На выдув работает один вентилятор на задней стенке и два – на крышке. У блока питания собственное пространство, которое даже отделено специальной перегородкой – это призвано снизить электромагнитные помехи и нагрев. Места под него отведено много, войдет устройство мощностью 1–1.5 кВт. В целом добротный и интересный корпус.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ Высокий корпус, много пространства
+ Съемные корзины с накопителями
+ БП на 500 Вт в комплекте
- Пластиковая дверца

CHIEFTEC DX-01BD-U

Не самая новая, но вполне актуальная и интересная модель от компании Chieftec. Начнем с внешнего вида. Высокая башня навевает мысль о небольшом сервере для офиса или неплохой графической станции. Для стабильной фиксации на поверхности предусмотрены поворотные ножки. Воздухозаборники расположены спереди и сбоку, а передняя панель с кнопками и приводами может быть закрыта дверцей с замком. Дверца выполнена из пластика. Она имеет невысокие защитные свойства и выглядит не очень эффектно. Разъемы USB и аудиоконнекторы находятся под отдельной крышкой передней панели. Приступим к внутреннему осмотру. Приводы и накопители фиксируются при помощи салазок, правда, к самим салазкам девайсы прикручиваются обычными саморезами. Есть две отдельные корзины под устройства форм-фактора 3.5”, которые можно демонтировать независимо друг от друга. Сталь корпуса достаточно толстая, а значит, вибрация минимальна и лишнего шума не предвидится. На боковой дверце имеются два воздухозаборника для подачи воздуха к процессорному сокету и видеокартам. На задней и передней стенках монтируются вентиляторы для организации воздушного потока по всему корпусу. Внутреннее пространство кейса достаточно большое, чтобы разместить даже систему 3-Way SLI. При должном расположении проводов и хороших вентиляторах проблем с охлаждением возникнуть не должно. Что примечательно, в комплект поставки входит блок питания Chieftec CHP-500A, которого вполне хватит для средней игровой системы или производительного офисного сервера.

CHIEFTEC CX-05B-B

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ Интересный дизайн
+ Хорошая вентиляция
+ БП на 500 Вт в комплекте
- Много вентиляторов и шумная система охлаждения

Второй блок от компании Chieftec и выглядит ладно, и технически хорош. Начнем с внешнего осмотра. Как и предыдущая модель, он имеет поворотные ножки, которые повышают его устойчивость. Передняя и боковая стенки выполнены в виде сетки, что является не столько дизайнерским ходом, сколько техническим решением по повышению эффективности системы охлаждения. На переднюю панель выведены коммуникационные порты, включая eSATA, что пока редкость, так как в основном распространены внешние накопители с интерфейсом USB или FireWire. Дверца к приводам выглядит неплохо, хотя выполнена из пластика. В боковой стенке имеется большое окно, затянутое сеткой, – отсутствие там вентилятора несколько смущает, так как такое решение может нарушить воздушные потоки в блоке. Вентиляторы смонтированы на верхней и задней стенках. При желании можно установить вертушки спереди. Что оказалось еще более интересным и необычным, так это возможность смонтировать вентиляторы в количестве трех штук на правой стенке, прямо напротив жестких дисков. Сами диски, как и приводы, монтируются к салазкам при помощи саморезов. Все необходимые болты можно не хранить в пакете, а прикрутить в специально отведенном месте на перегородке в верхней части системника. В предоставленном на тестирование корпусе был смонтирован блок питания Chieftec CHP-500A, рассчитанный на нагрузку 500 Вт. При установке всех возможных вентиляторов блок не обещает быть тихим, даже с учетом толстых стенок и крепкой конструкции корпуса.

COOLER MASTER STORM SNIPER

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ Отличный дизайн
+ Хорошая вентиляция
+ Удобная фиксация приводов и устройств

Подразделение компании Cooler Master, которое занимается игровыми устройствами, называется Storm. На сей раз из недр этого отдела вышел кейс для жаркого геймерского железа. Внешне девайс очень привлекателен, но стоит учитывать, что даже без начинки он весит прилично – более 10 кг. Для устойчивости оснащен поворотными ножками.
Все интересное начинается снаружи. Блок явно предназначен для установки на пол, чтобы было удобно работать с кнопками и разъемами. На верхнюю панель выведены четыре порта USB, eSATA, FireWire и пара аудиопортов для подключения гарнитуры. Кроме того, на панели управления расположено управление кулерами и подсветкой. Удобные ручки для переноски одновременно служат воздухоотводами. Сняв боковую сетчатую панель, мы наблюдаем хорошо проработанное внутреннее пространство. В переднюю и верхнюю панели уже вмонтированы 200-миллиметровые вентиляторы со светодиодной подсветкой. В заднюю стенку вставлен обычный 120-миллиметровый вентилятор. Кроме того, на задней стенке имеются отверстия для трубок водяной системы охлаждения. В нижней части можно установить еще один 140-миллиметровый вентилятор. Все приводы и винчестеры монтируются без использования инструмента. Надо отметить заботу инженеров о пользователях: воздухозаборники оснащены сеткой, снижающей количество попадающей в корпус пыли. Для прокладки кабелей за материнской платой имеется фальшпанель. Вдобавок блок питания в этом корпусе монтируется в нижней части, снижая тепловую нагрузку на систему.

GMC K-1 MUSE

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ Много элементов управления
+ Мультимедийный центр
+ Хороший дизайн

Системный блок от компании GMC. Девайс предназначен для создания мультимедиацентра, и об этом можно догадаться уже по внешнему виду. К примеру, устройство оснащено ЖК-дисплеем и кнопками управления проигрывателем. Кроме того, поворотные ручки позволят регулировать громкость системы и эффективность работы системы охлаждения. Все коммуникационные разъемы на передней панели спрятаны под откидными крышками, поэтому лицевая часть выглядит единым целым. Количество разъемов достаточно велико, так что практически все внешние устройства можно подключить, не обращаясь к задней панели. На боковой крышке, напротив процессорного сокета, имеется посадочное место для монтажа кулера. Рядом расположено вентиляционное отверстие для подачи воздуха к видеокарте. Внутреннее устройство корпуса довольно стандартно: четыре посадочных места под пятидюймовые приводы, два разъема 3.5" под внешние устройства. Для жестких дисков отделена корзина с удобным креплением коммуникационными выходами к пользователю. В корзине можно установить четыре харда, и обдуваться они будут 120-миллиметровым вентилятором, установленным на передней панели. Все устройства монтируются при помощи салазок. В задней части уже установлен 120-миллиметровый вентилятор, а над ним устанавливается блок питания. Данный системный блок будет интересен в большей степени именно тем пользователям, которые планируют собрать мультимедийный центр, а не только компьютер для офисных или игровых задач.

LIAN LI PC-888

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ Экстравагантный дизайн
+ Прозрачная боковая стенка
+ Большой объем корпуса
- Большие габариты
- Умопомрачительная стоимость

Самый экстравагантный и необычный корпус в нашем тесте. Системник выполнен в виде строения-башни. Он не привычной прямоугольной формы, а напоминает парус или новомодные бизнес-центры. На самом деле, дизайн корпуса выполнен под впечатлением от одного из самых фешенебельных отелей мира – Бурдж аль-Араб, расположенного в Дубае (Объединенные Арабские Эмираты). Если уж собирать систему класса «люкс», то непременно в таком корпусе. Выкрашенный в синий цвет, он однозначно привлечет всеобщее внимание.
Боковая стенка имеет большое окно, через которое можно наблюдать за работой всей системы, тем более если планируется установка дополнительного освещения. Управление питанием и коммуникационные порты расположены в верхней части. Помимо стандартных USB-портов на панели можно найти FireWire и новомодный eSATA. С противоположной от разъемов стороны установлен кард-ридер, что позволяет обойтись без установки дополнительного устройства для работами с флешкартами. В наклонную переднюю стенку можно смонтировать до четырех приводов форм-фактора 5.25", а места внутри хватит для установки четырех жестких дисков. Корпус имеет повсеместную перфорацию передней панели, что должно отлично сказаться на охлаждении. В корпусе также установлены кулеры со светодиодной подсветкой. Скорость вращения вентиляторов регулируется поворотным резистором с задней панели корпуса. Внутреннее пространство настолько велико, что можно смело рассчитывать на установку самого горячего железа, а при использовании всех вентиляторов стоит ожидать определенного уровня шума. В комплект поставки включены всевозможные кабели, которые относятся скорее к соединению с блоком питания и материнской платой. Корпус будет интересен неординарным людям, желающим внести разнообразие в окружающее пространство.

HIPER ANUBIS

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ Хорошее охлаждение
+ Прозрачная боковая стенка
+ Металлическая дверца

Довольно интересный системный блок, внешней частью напоминающий единый большой радиатор. Выполненный из алюминия, он имеет достаточно толстые стенки, что снижает вибрации. Начнем внешний осмотр.
Абсолютно черный корпус имеет переднюю металлическую дверцу, которая перекрывает доступ ко всем приводам. Коммуникационные порты и кнопки включения и перезагрузки смонтированы на верхней панели, что наводит на мысль о напольной установке системы. Очень интересна работа с жесткими дисками. Корзина на четыре посадочных места вынимается спереди, после чего устанавливается на свое место в нижней части. Прямо на корзину можно смонтировать 120-миллиметровый вентилятор. Корзина, так же как и весь корпус, выполнена из алюминия и имеет радиаторные ребра, что еще больше увеличивает охлаждение устройств. Все девайсы крепятся внутри барашками, что позволяет обойтись без отвертки во время сборки. Хорошему охлаждению способствует установка 120-миллиметровых вентиляторов на задней и верхней панелях. На задней стенке также имеются два отверстия для протяжки трубок водяной системы охлаждения. С учетом ребристой поверхности корпуса при использовании водянки можно добиться довольно тихой игровой системы. Левая крышка имеет большое прозрачное окно, дополнительно закрытое сеткой. Сделано это для сохранности стекла от царапин, к тому же остается возможность заглянуть внутрь. В целом данный системник можно смело рекомендовать геймерам, которые готовятся к работе с горячим и производительным железом.

ZALMAN GS1000

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ Хорошая вентиляция
+ Продуманная эргономика
+ Пространство для большого блока питания

Закрывает наш обзор системный блок от именитого производителя систем охлаждения. К слову, предыдущие корпуса ZALMAN были очень интересны с пользовательской точки зрения – многие инженерные решения нестандартны, но очень эффективны. Следуя принципу «все тяжелое должно стоять на полу», компания Zalman разместила кнопку питания в верхней части системника. На верхней панели, под крышкой, расположены коммуникационные порты, включая FireWire, так что, если у тебя есть цифровая видеокамера или внешний жесткий диск с таким портом, лезть к задней стенке не придется. Удивило отсутствие кнопки Reset – время бессбойной работы систем пока еще не наступило и время от времени аппаратная перезагрузка все же требуется.
Приступим к внутреннему осмотру. Механизм снятия боковой стенки и монтаж устройств проработаны отлично: все осуществляется при помощи винтов-барашков, которые прикреплены к корпусу. Нет необходимости использовать инструменты, и винты не потеряются. На задней и верхней стенках уже смонтированы 120-миллиметровые кулеры, можно установить еще три вентилятора на дне, один дополнительный на верхней крышке и перед жесткими дисками на передней панели. Если же ты предпочитаешь беззвучную водяную систему охлаждения, то отверстия для водяных трубок в корпусе имеются. Для прокладки кабелей и трубок можно воспользоваться фальшстенкой. Блок питания установлен в нижней части корпуса и монтируется на собственных салазках, которые можно вытащить из корпуса за специальную ручку. В целом это один из самых удобных и эффективных системных блоков в обзоре.

НЕМАЛОВАЖНЫМ МОМЕНТОМ ПРИ ВЫБОРЕ КОРПУСА ЯВЛЯЕТСЯ ШТАТНАЯ СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ – ТИШИНА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО!

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

Корпус	Число отсеков 5,25»	Число внутренних отсеков 3,5»	Разъемы передней панели	Габариты, мм	Вес, кг
Antec P193	4	6	2x USB, eSATA, 2x Audio	205x514x590	16.25
Chieftec DX-01BD-U	4	4	2x USB, FireWire, 2x Audio	205x542x470	12
Chieftec CX-05B-B	4	7	2x USB, eSATA, 2x Audio	205x524x540	16
Cooler Master Storm Sniper	5	5	4x USB, FireWire, eSATA, 2x Audio	255x551x566	10.6
GMC K-1 MUSE	2	5	4x USB, FireWire, IrDA, 2x Audio	200x440x510	9.16
Hiper Anubis	6	4	2x USB, 2x Audio	202x475x522	10.7
Lian Li PC-888	4	4	4x USB, FireWire, eSATA, 2x Audio	295x740x461	н/д
ZALMAN GS1000	4	6	2x USB, FireWire, 2x Audio	220x560x580	12

ИТОГИ

По результатам тестирования можно смело говорить о стремлении производителей удовлетворить любую прихоть покупателей. Можно найти системный блок для разных целей, будь то сборка простого офисного компьютера, который ютится под столом, или создание эффектной производительной игровой системы. В любом случае мы хотим отметить наградами наиболее эффектные и эффективные корпуса. Призом «Выбор редакции» награждается Lian Li PC-888 не только потому, что он напоминает отель Бурдж аль-Араб и навевает мысли о высшем свете и высококлассном отдыхе, но и за техническое оснащение и нестандартный дизайн. Вторым не менее важным призом – «Лучшая покупка» награждается GMC K-1 MUSE за всестороннюю готовность к работе в качестве как игрового компьютера, так и мультимедийного центра. Начинаем играть и выигрывать!

Автор:
Алексей Шуваев

КЛАВИАТУРА ДЛЯ ФАНАТОВ

STEELSERIES ZBOARD WOTLK

Огромная игровая индустрия перемалывает время и деньги, чтобы на выходе получить геймерскую радость. Удобство игры, скорость и функциональность выходят на первый план, когда игра не просто увлекает, а захватывает. Для истинных фанатов MMORPG и даже одной из самых популярных игр – World of Warcraft компания SteelSeries выпустила специальную клавиатуру.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 121
- **КОЛИЧЕСТВО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ КНОПОК:** 17
- **ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ:** USB
- **USB-ХАБ:** есть, 2xUSB
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** сменная клавишная панель
- **ГАБАРИТЫ:** 225x467x38 мм

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хороший подарок для любителя WoW
+ Наличие функциональных клавиш, уже запрограммированных для игры
- Спорная эргономика
- Отсутствие подсветки клавиш

ЧТО НАША ЖИЗНЬ?

Популярность сетевых игр привела к разработке специализированных средств управления. Появились дополнительные панели, позволяющие записывать макросы и просто более удобные в сравнении с обычной клавиатурой. Выпустив мышь в стиле WoW, руководство компании SteelSeries решило не останавливаться на достигнутом и проработать идею дальше – на свет появилась клавиатура SteelSeries Zboard.

ВНЕШНИЙ ВИД

В комплекте с клавиатурой идут два независимых клавишных блока, каждый из которых предназначен для решения своих специфичных задач. Если выбрать офисный вариант работы, то можно заметить, что кнопки имеют краткие надписи, облегчающие работу в приложениях: комбинации «скопировать, вставить» и им подобные не придется учить – достаточно взглянуть чуть сбоку на клавиши. Отстегнув стандартную панель и установив игровую, мы получаем в дополнение к обычным буквам игровую зону с увеличенными кнопками и иным расстоянием между ними. Многие сталкивались с проблемой залипания клавиш, когда контроллер был просто не способен обрабатывать более трех нажатий одновременно. В этом девайсе нашла применение технология anti-ghosting, позволяющая нажимать одновременно до семи кнопок. Это пригодится при особых комбинациях, которые предшествуют серьезной игре. Приятно и то, что можно создавать и записывать собственные макросы для рейдов и PvP-битв. Производитель постарался и создал профили сразу для 150 игр. Все кнопки нажимаются просто и довольно легко. Нельзя не отметить влагозащищенность клавиатуры, ведь нередки случаи, когда во время баталий чашка кофе оказывается опрокинутой над игровым устройством.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

На самом деле идея не нова, и многие, наверное, помнят клавиатуру Ideazon Zboard. Собственно, перед нами тот же самый девайс, но уже продаваемый под брендом SteelSeries.

УДОБСТВО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Необходимо поговорить и об эргономике. Под запястья кладется специальная подставка, призванная снизить нагрузку на суставы и сухожилия, правда она совсем уж простая. В верхней части устройства вдоль всей панели установлены кнопки управления программами и мультимедиа. Они довольно узкие и прозрачные – выглядит стильно, но не очень практично, так как надписи на них практически не видны. Дополнительное удобство приносит встроенный USB-хаб и два добавочных порта, которые вынесены в правый верхний угол устройства – довольно удобно подключать накопители или иные устройства. Во время тестирования флеш-драйв, подсоединенный к этим портам, работал только по протоколу USB 1.1. Кроме того, при подключении внешнего жесткого диска устройству может просто не хватить питания, поэтому лучше все же использовать имеющиеся USB-порты для работы с флеш-драйвами и небольшими объемами информации.

ВЫВОДЫ

Клавиатура однозначно будет интересна владельцам аккаунта в WoW или другой подобной MMORPG. В случае же когда надо поработать, смена режимов девайса займет всего несколько секунд – достаточно технично сменить набор клавиш.
Не обошлось и без недостатков: со временем панели с кнопками разбалтываются и появляется стук кнопок, который несколько отвлекает внимание. Так же хотелось бы за такую сумму получить подсветку кнопок, ведь не секрет, что многие баталии происходят в темное время суток.
В целом же девайс является очень технологичным и функциональным, что позволит ему обзавестись собственной армией поклонников.

Автор:
Алексей Шуваев

КОНТРОЛЛЕР ДЛЯ РОЛЕВОЙ ВОЙНЫ

МЫШЬ STEELSERIES SS WOW MMO GM

Компания SteelSeries известна своими манипуляторами, которые по достоинству оценили многие геймеры. Сочетание качества изготовления, эргономических изысков и технологических решений всегда выделяло продукцию этой компании из ряда конкурентов. На этот раз тестовой лаборатории выпала возможность оценить мышь для настоящих фанатов World of Warcraft.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙС С КОМПЬЮТЕРОМ:** USB
- **ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1000 Гц
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** 3200 dpi
- **ДЛИНА ПРОВОДА:** 2 м
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 15

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошие эргономика и дизайн
- Мышка предназначена для правшей

WOW! МЫШКА!

С момента своего выхода WoW обрела столько поклонников и обладает таким экономическим успехом, что было бы удивительно, если бы компании не начали продавать сопутствующие товары. Используя свои наработки в области создания эргономичных манипуляторов, компания SteelSeries выпустила мышь специально для фанатов этой игры. Стилизация присутствует во всем: упаковка наводит на мысли об игре, ну а если взглянуть на верхнюю часть корпуса, вспоминаются латы или броня. Девайс поставляется с фирменным ПО, которое полностью раскрывает функционал хвостатого помощника геймера. Например, на корпусе устройства имеется 15 кнопок. С помощью установленной заранее утилиты можно создавать макросы до 160 символов. Кроме того, можно прописать до 130 команд управления. Это позволит практически полностью снять управление с клавиатуры и автоматизировать многие рутинные операции.

СВЕТИТЬ ВСЕГДА

Сразу после подключения устройства к компьютеру можно заметить пульсацию подсветки. Благодаря особой технологии гаджет может иметь до 16 миллионов различных оттенков освещения и три уровня яркости. В зависимости от выбранного профиля будет меняться подсветка, что позволит визуально определять режим работы.

ОРУДИЕ ИГРЫ

Необходимо упомянуть об эргономических изысках и большом количестве кнопок. Форма устройства такова, что ладонь полностью накрывает корпус, а боковые отступы корпуса не дают пальцам сползать на стол. Для большого пальца есть целых шесть функциональных кнопок. На правой стороне корпуса еще две, ну и на основной панели семь, включая колесо прокрутки. Все кнопки легко доступны, и сдвигать ладонь во время игры не придется. Интересна работа оптического сенсора. Опрос датчика происходит 1000 раз в секунду, а разрешение сенсора составляет 3200 dpi. При этом можно смело менять разрешающую способность по каждой оси отдельно с шагом в 1 dpi. Подошва мыши имеет специальные наклейки, обеспечивающие лучшее скольжение.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ БОНУС

В этой же серии выпущено несколько ковриков с разными рисунками, созданными в одном стиле. Нам на тест попала модель SteelSeries QcK Limited Edition Lich King Exclusive Gaming Surface. Резиновая основа очень гибкая и не позволяет скользить коврику по любой поверхности. Кроме того, площадь такой подстилки для мыши довольно велика и рука не будет соскальзывать на стол во время баталий. В целом можно порекомендовать коврик для покупки в дополнение к мыши.

ВЫВОДЫ

Мышь однозначно достойна внимания пользователей, увлекающихся играми. А если основной программой, запускаемой на компьютере, является одна из популярных MMORPG, то уж точно необходимо обзаводиться многофункциональным манипулятором. Ведь это не столько стильная и удобная вещь, сколько устройство-помощник, который автоматизирует множество ручных операций и даст выигрыш по времени в сравнении с другими игроками.

Автор:
Кирилл Аврорин

ЖЕЛЕЗО | FAQ

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!
hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА
www.gameland.ru

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

КТО ЗДЕСЬ?

Приветствуем вас, любители компьютерного железа! Нам очень понравилось письмо Степана из Калуги, который спросил, стоит ли покупать компактный системный блок и не потеряет ли он в производительности. Почему бы и нет? Кто сказал, что компьютер должен быть огромным? Спору нет, если вы собираетесь строить систему из нескольких видеокарт, топового процессора и многочисленных жестких дисков, то ваш путь прямиком к покупке ATX BigTower. А что если требуется просто нормальная скорость в современных играх и ничего более? Не стоит загромождать рабочий стол, рассмотрите вариант с компактным корпусом. Пусть его сложнее собирать, зато он выглядит классно, его легко взять с собой, например, на дачу, и выглядит он намного приятнее. Поэтому не стоит сомневаться. Делайте свои компьютеры оригинальными, стильными и производительными!

Кирилл Аврорин

Добрый день, редакция! Решил недавно собрать себе новый компьютер, пошел в магазин и увидел массу красивых корпусов. Thermaltake, Cooler Master, все такое… Смотрятся здорово, единственная проблема – зачем они такие здоровые? Мы недавно сделали ремонт в квартире, и я выбрал себе новый компьютерный стол, удобный, компактный. Он, видимо, вообще рассчитан на ноутбук. Но мне нужен именно настольный компактный компьютер. Можно что-то сделать? Тесты ваших barebone-ПК читал, не впечатлила комплектация. В том же магазине видел корпус mATX, но непонятно, какие комплектующие для него подходят. В общем, жду советов и рекомендаций. Спасибо.

Степан

Приветствуем, Степан! Странно, что тебя удивили корпуса mATX, этот формат существует уже много-много лет. Они действительно ощутимо меньше обычных системных блоков, а также бывают нескольких видов: горизонтальные (лэптопы) или вертикальные. Также есть мультимедиакорпуса для сборки систем-хранилищ видеоконтента и т.п. Но для твоих задач подойдет, скорее всего, именно вертикальный mATX-корпус. Ничего сложного в подборке деталей для него нет. Главное отличие – придется выбрать плату форм-фактора mATX. Как правило, они стоят даже дешевле, зачастую идут с интегрированным графическим адаптером. Если в твои планы не входит построение системы из нескольких видеокарт, то смело выбирай самую доступную плату, в которой будет поддержка всех современных процессоров, хотя бы один разъем PCI-Express X16 (но это есть уже на всех платах) и поддержка памяти с частотой 800–1066 МГц. Этого тебе вполне хватит для построения полноценной игровой системы. Что касается других особенностей, то рекомендуем выбрать компактный процессорный кулер. Неплохи штатные Intel или AMD, а вот гигантские Zalman могут не подойти по высоте. Проблем с охлаждением быть не должно, все компактные корпуса от известных фирм имеют продвинутую систему вывода горячего воздуха. Для тех, кто еще не понял о чем речь, публикуем две фотографии корпусов: mATX и стандартного ATX.

Привет, редакция! У меня серьезная проблема. Может быть, ваш ответ опоздает, но может, окажется полезным другим читателям. Ситуация простая. Я приобрел комплектующие, собрал их в систему, а она не запустилась. Конфигурация следующая: материнская плата ASUS P5KPL-AM, чипсет Intel G31, процессор Intel Core 2 Duo E8400, память Kingston 2 Гб DDR2 1066 МГц (комплект), винчестер WD 640 Гб Caviar Black, блок питания FSP 400 Вт. Компьютер собирается как второй в семье, поэтому я решил отказаться от мощного графического адаптера, в нем нет необходимости. Ситуация следующая. Я все собрал, подключил, запускаю – крутятся кулеры (использую штатный кулер Intel, приобрел BOX-версию процессора), но мигает диод на мониторе, изображение не появляется. Жесткий диск, по ощущениям, не работает, оптический привод не запускается. В чем может быть дело и как решить эту проблему? Также скажите, насколько хорош родной кулер Intel? Я решил довериться бренду и не стал покупать что-то от сторонних производителей, но многие говорят, что зря. Интересно ваше мнение. Благодарю заранее.

Игорь Ф.

Привет, Игорь! Будем действовать пошагово. Для начала проверь, правильно ли ты подключил питание к материнской плате. К ней ты должен подключить основной 20-контактный провод питания, четырехконтактный, который находится в связке с ним, и отдельный четырехконтактный, подсоединяющийся к коннектору в районе гнезда процессора. Если ты все сделал, значит, питание подано правильно. Следующий шаг, если это не помогло, – отключи все внешние коннекторы USB, звука и т.п. Они часто замыкают цепь, хотя в случае с продукцией ASUS такое встречается нечасто. Не помогло – попробуй поменять местами модули памяти, а также вытащить один из них. Брак, конечно, вряд ли имеет место быть, но вполне возможно, что в слот успела попасть пыль, и это мешает старту системы. Если и такие меры не привели к результату, то сними процессорный кулер и просто надень его сверху, не прикручивая винтами и не закрывая защелки. Очень часто умельцы, которые всей своей силой придавливают кулер к материнской плате (зачастую даже нештатными средствами) просто-напросто замыкают цепь или сильно деформируют плату. Такое может привести даже к выходу материнской платы из строя.
Похожие симптомы могут встречаться, если плата не поддерживает данную модель оперативной памяти. Попробуй поставить какие-нибудь другие модули ОЗУ. Какие-то иные устройства могут мешать работе матплаты, так что попробуй включить только с самыми необходимыми устройствами, все лишнее отключи.
Что касается кулеров Intel, то они отлично подходят для работы процессоров в штатном режиме. Очевидно, что компания не будет класть в коробку с процессором такой кулер, который не смог бы охлаждать чип, это привело бы к перегреву и лишним проблемам. Поэтому совершенно точно работать система будет в таком случае стабильно. Но если ты собираешься заняться серьезным разгоном или твой процессор будет функционировать в тесном корпусе, то обрати внимание на продукцию фирм Thermaltake, Zalman, Cooler Master, Titan и многих других заслуженных производителей систем охлаждения. Если хочешь приобрести такой кулер с целью экономии, то рекомендуем внимательно смотреть его характеристики – там указывается максимум тепла, который он может отвести. В характеристиках же указывается тепловыделение процессора. Эти два значения и надо сравнить.

Привет, редакция! В ваших журналах печатается столько статей о блоках питания, о том, как важно подобрать их мощность и все такое… Я собрал скромную систему (вернее, подобрал ее для покупки в магазине) и теперь не знаю, какой именно блок мне подойдет. Вы не могли бы примерно оценить потребности такой системы и сказать, что мне нужно? Процессор AMD Phenom X2 2.6 ГГц, 4 Гб оперативной памяти Corsair DDR2 1066 МГц, два жестких диска Seagate по 500 Гб каждый, видеоплата GeForce GTS 250 производства Gigabyte (точный номер модели не помню), несколько вентиляторов в корпусе и один дополнительный, на боковую стенку. Сейчас у меня есть блок питания FSP 450 Вт, что скажете о нем? Что еще порекомендуете?

С интересом, Олег М.

День добрый! Олег, а чем тебя не устраивает нынешний блок питания? Для выбранной системы его вполне хватит, а на качество блоков FSP никто особо не жаловался (во всяком случае, по итогам наших исследований). Если хочешь купить блок с расчетом на будущее, то присмотрись к моделям 550 Вт – тем же FSP, Corsair, Antec, Hiper. Впрочем, мы не знаем, какие у тебя планы на будущее, поэтому мощность выбери сам, исходя из своих потребностей. Но для нынешней системы FSP 450 Вт хватит.

Привет, редакция! Наконец собрался с мыслями (и финансами) и решил написать вам. Хочу нормальную систему для игр. Прошлую я собрал в 2002 году, она отлично проработала семь лет, но и тогда обошлась мне в целое состояние. Мое нынешнее состояние: 37–40 тысяч бюджета на покупку кучи железа. Порекомендуйте, с интересом жду вашего ответа. Планы у меня такие: корпус Ascot 6XR8/620 (блок питания 620 Вт), материнская плата Microstar P45 Diamond, процессор Intel Core 2 Quad Q9550 2.83 ГГц BOX, видеокарта ATI Radeon HD 4870 1 Гб GDDR-5, оперативная память OCZ DDR3 4 Гб набор, жесткий диск WD 640 Гб, 7200 об/мин, DVD привод LG SATA, точную модель не помню. Что скажете по этому поводу?

С приветом, Миша.

Привет, Миша! Сумма у тебя в кармане приличная, может быть, даже избыточная. Попробуем оценить твой конфиг. Системный блок. Если внешне он тебя устраивает, то бери его. Мощности блока питания также хватит. Материнская плата неплоха, в наших тестах эти модели MSI показали себя с наилучшей стороны, и стоят они, кстати, очень даже недорого по сравнению с аналогами. Не совсем понятно, зачем тебе Intel Core 2 Quad, в играх это мало что даст. Есть смысл взять, например, Core 2 Duo E8600 с частотой 3.33 ГГц, сэкономив несколько тысяч рублей. В остальном твоя система сбалансированна, все подобрано грамотно. Задумайся о смене процессора.

Приветствую! Собираю тихий компьютер в маленьком красивом корпусе. Нужен для серфинга, просмотра fullHD-контента на мониторе и телевизоре, перекодировки домашнего видео формата miniDV. Ребенок будет играть в несложные игры. Монитор уже есть – Dell 2408WFP. Корпус – Aerocool M40 (2350 руб.), блок питания – Corsair CX400 (1860 руб.), материнка – Gigabyte GA-73PVM-S2H (2036 руб.), процессор – Intel LGA775 Dual Core E5300 (2300 руб.). Cooler – непонятно, какой взять (нужен тихий и чтобы поместился в корпусе), выбираю между Scithe Ninja Mini (1300 руб.) и Thermaltake TMG i2 (720 руб.). Память – 2x2Гб DDR2-800 (1600 руб.). Желательно уложиться в 10–11 тысяч рублей. В дальнейшем планирую добавить видеокарточку Radeon HD 4770, жесткий диск – пока самую базовую модель, используя даже старый: 120 Гбайт, 2.5 дюйма. Как, вообще, подойдет эта система для кодирования и просмотра видео, записи Blu-ray, несложных игрушек (но посложнее, чем пасьянс в Windows)? Смущает, что в плате используется сильно устаревший чипсет NVIDIA GeForce 7100. Что еще не слишком грамотно выбрано в моей конфигурации? Жду ответа.

Алекс

Привет, Алекс! В принципе система нормальная, материнская плата – стабильная модель на хорошем чипсете. Чем он тебя смущает? В нем есть поддержка памяти DDR2 800 МГц (более чем достаточно для твоих задач), есть полноценный слот PCI-Express X16. Системы SLI и CrossFire тебе явно не нужны, поэтому проблем быть не должно. Что касается кулера, то мы бы не стали судить о том, какая модель подойдет, не примерив их самостоятельно. Сборка такого ПК не слишком простая задача, поэтому, прежде чем что-то утверждать, надо все же проверить. Предлагаем сделать это в магазине, где ты будешь совершать покупку. Что касается Radeon HD 4770 – прекрасный выбор, как ты, наверное, мог уже понять из наших тестовых материалов.

Автор:
Алексей Шуваев

НАСТРАИВАЕМ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ОБЩЕНИЯ ГОЛОСОМ

СЛОЖНОСТЬ: 2 ИЗ 5

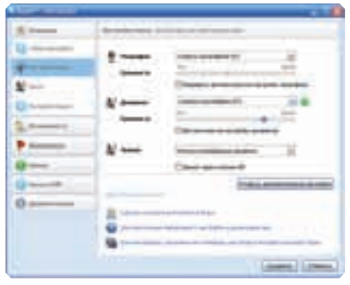
Близится осень, неумолимо заканчиваются отпуска, мы возвращаемся в школы, университеты, офисы. Зачастую атрибутом подобного затворничества являются игры, коих имеется бесчисленное множество. Ну а сетевые баталии не обходятся без координации. Рассылка сообщений всей армии в чате постепенно уходит в прошлое, текстовый чат вытесняется голосовым общением. Но общаться с собеседником, используя голос и уши, можно и вне игр, при этом вовсе не обязательно набирать номер его телефона.
Мы решили выбрать две наиболее популярные программы, каждая из которых популярна в своей области. Для простого общения в голосовых комнатах воспользовались популярной звонилкой Skype. Скачать программу можно с официального сайта www.skype.com. Она позволяет искать контакты и обмениваться ими, создавать голосовые чаты или приватные видеоконференции. Программа постоянно развивается и совершенствуется. Одним из ее преимуществ является защищенность – нет ни одного подтвержденного факта взлома или несанкционированного прослушивания разговоров.
Вторая программа – TeamSpeak. Она в большей степени ориентирована на геймеров. Скачать ее можно с сайта www.teamspeak.com бесплатно. Преимуществом ее являются низкие требования к пропускной способности канала и широкая популярность среди игроков. Особенность – возможность настройки дуплексной или полудуплексной связи, что некоторым образом напоминает связь по рации. Кроме того, есть возможность настроить активацию начала разговора по нажатию кнопки или по достижении определенной громкости голоса. А как все это сделать, мы расскажем позже.

SKYPE ШАГ 1. УСТАНОВКА

После скачивания дистрибутива и установки программы запускается окно регистрации. Если логин уже имеется, достаточно щелкнуть по ссылке «Вход» или просто нажать кнопку «Отмена». В обоих случаях появится окно ввода логина и пароля. Если же это первый запуск, то следует зарегистрироваться и прописать уникальные данные во всех полях, отмеченных красной звездочкой. Так как интерфейс русифицирован, проблем на этапе регистрации возникнуть не должно. При желании можно установить соответствующие галочки для старта программы в процессе запуска ОС и автоматического подключения программы к сети.

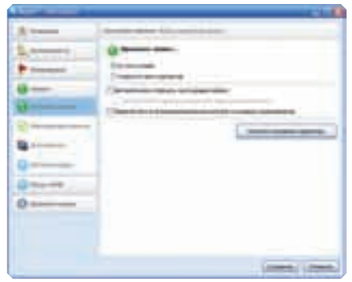
SKYPE ШАГ 2. НАСТРОЙКА

В случае когда в системе установлены и используются два и больше аудиоадаптера или наушники с интерфейсом USB, следует назначить устройства, через которые предстоит общаться. Заходим в пункт меню «Инструменты – Настройки – Настройка звука». Если не хочется возиться с настройкой чувствительности микрофона и громкости динамиков, поставьте галочки «Автоматическая настройка динамиков» и аналогичную галочку в графе настроек микрофона. В выпадающем списке выберите активное звуковое устройство, через которое будет производиться трансляция звука. При наличии двух звуковых карт или дополнительной Skype-трубки можно настроить программу таким образом, чтобы вызывающий звонок транслировался через обычные колонки, а разговор шел через специальную гарнитуру или другую звуковую карту.



SKYPE ШАГ 3. ИГРАЕМ И ШПИОНИМ

После настройки можно искать новые контакты, общаться, создавать голосовые комнаты и играть. Единственной проблемой является организованность пользователей: когда начинают говорить все одновременно, совершенно невозможно что-либо понять. Существует альтернативный способ использования программы Skype. Если необходимо последить за кем-либо и при этом слушать переговоры, то смело ставьте на компьютер «жертвы» Skype, учите им пользоваться, но не рассказывайте об одной особенности. В пункте меню «Настройки звонка» устанавливаете галочку напротив надписи «Автоматически отвечать на входящие звонки». После проделывания этой несложной операции можно звонить выбранному абоненту и практически без его ведома (если он не смотрит в этот момент на экран) прослушивать, что происходит в помещении, – программа сама снимет трубку. Ну а если компьютер пользователя оснащен web-камерой, то вторая галочка в этом же окне позволит еще и подсматривать за жертвой. Если не считать данную функцию средством реализации шпионских идей, то сделано это, конечно же, в целях повышения удобства пользования.



TEAMSPEAK ШАГ1. УСТАНАВЛИВАЕМ И НАСТРАИВАЕМ

Следующий урок – по программе TeamSpeak, которая довольно популярна в среде геймеров и частенько используется именно для сетевых баталий. Дистрибутив с сайта весит немногим больше 5 Мб, и установка сводится к нескольким нажатиям кнопки Next. Вторым важным шагом является выбор звукового устройства. Переходим в пункт меню Settings – Options. Выбираем звуковую карту и переходим к закладке Other. Там можно выставить ник для опознания тебя сотоварищами. Все, этот раздел закрываем.
Переходим в пункт меню Settings – Sound Input/Output Settings. Здесь выбираем кодек передачи данных и выставляем чувствительность микрофона и громкость наушников. При желании можно задать громкость, по достижении которой микрофон будет автоматически активироваться. Если требуется сохранять приватность, то тут же назначаем кнопку активации разговора.

TEAMSPEAK ШАГ2. ВЫБИРАЕМ СЕРВЕР

Для выбора и подключения к какому-либо серверу надо проделать несложную процедуру. В пункте меню Connection выбираем вкладку Connect. Откроется окно с двумя вкладками. В первой будут отмечены любимые серверы, которые со временем наверняка понадобятся, но сначала мы просто переходим к окну Web Server List. Если уже известен сервер, где общаются друзья и знакомые, то достаточно выбрать нужный линк из имеющегося списка и щелкнуть кнопку Connect. В ином случае можно воспользоваться удобным фильтром и отфильтровать по региону. Теперь остается выбрать подходящий сервер и подключиться. Процесс довольно прост, и описывать его в подробностях не имеет смысла.

TEAMSPEAK ШАГ3. ОБЩАЕМСЯ И ИГРАЕМ

После подключения к серверу можно наблюдать множество комнат. Каждая из них создана отдельным кланом для какой-либо игры. Древовидная структура позволяет легко разобраться во всем и найти нужный раздел. Многие из них недоступны обычным игрокам и требуют ввода пароля. Пароль, как правило, передается из уст в уста или находится на сайте голосового сервера. В любом случае стартовая комната доступна без пароля, и в нее попадают все, кто подключается к голосовому серверу. Поэтому можно подождать и попроситься к кому-то в чат. Все активные игроки отображены зеленым кружком с ником рядом. Когда кто-то начинает говорить, цвет индикатора меняется, что позволяет четко идентифицировать говорящего. Чат доступен, настройки сделаны… Можно играть!

ГОВОРИТЕ ВЕЖЛИВО!

Независимо от клиента существуют определенные правила этикета, которые стоит соблюдать в интернет-общении.

1. **Не хами. Собеседник может воспринять злую шутку всерьез и встретить у дверей дома.**
2. **При общении в TeamSpeak желательно настроить активацию передачи по кнопке, потому как во время игры эмоции зачастую обращаются в некрасивую словоформу.**
3. **Говори коротко, четко и по делу, потому что от этого зависит скорость реакции твоих друзей и твоя игровая жизнь.**
4. **Обзаведись хорошей гарнитурой и выставь правильные настройки звука, чтобы не глушить друзей и избежать постоянных переспрашиваний из-за слабой чувствительности микрофона.**
5. **Играй в удовольствие!**

Автор:
Николай Арсеньев

SSD:

ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ ТЕХНОЛОГИИ ТВЕРДОТЕЛЬНЫХ НАКОПИТЕЛЕЙ

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ СОВРЕМЕННЫХ SSD-НАКОПИТЕЛЕЙ ВПЕЧАТЛЯЕТ. И ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО ПОБЕДНОГО ПУТИ!

Эволюция жестких дисков оставляет желать лучшего – они начали существенно ограничивать производительность системы. Скорость чтения/записи данных у традиционных винчестеров в течение долгих лет росла крайне незначительно. Реальный прогресс заметен только в росте емкости жестких дисков – ныне покорена отметка в 2 Тб. Однако какой от этого толк, если процессору приходится простаивать, чтобы дождаться новой порции информации для обработки, а видеокарте – ожидать подгрузки текстур и других графических данных? Конечно, производители жестких дисков все понимали, но предпочитали идти экстенсивным путем.

Для ресурсоемких задач разработали дорогие SCSI-винчестеры, а потом их заменили SAS-аналогами (Serial Attached SCSI), чьи скорости, конечно, впечатляют. Шутка ли, скорость шпинделя производительных SAS-винчестеров достигает 15 000 об/мин, тогда как обычные жесткие диски могут похвастаться скоростью до 7200 об/мин. Лишь компания WD развивает линейку вполне доступных винчестеров Raptor с 10 000 об/мин. Полумеры не решают проблем: время доступа для чтения и записи остается высоким (VelociRaptor – 4.2/4.7 мс), при случайном чтении/записи информации производительность резко падает, показатели линейной записи/чтения проседают ближе к внешней стороне пластины. Энергопотребление слишком высоко, винчестеры чувствительны к вибрации и падениям... В прошлом году Intel на IDF наглядно продемонстрировала, что можно получить от процессора Nehalem, если прикрутить к нему пару SSD-винчестеров и объединить их в RAID. Результаты впечатлили всех! И правда, преимущества технологии SSD весомые: высокая скорость чтения и записи (до 250/200 МБ/с), небольшое время доступа (0.078-0.085 мс), бесшумная работа, низкая температура. В SSD не используются механические части, что повышает надежность устройства при тряске. Энергопотребление в большинстве случаев ниже, чем у магнитных накопителей, да и работать такие винчестеры могут в более широком диапазоне температур.

В основе любого SSD-накопителя лежит энергонезависимая флеш-память типа NAND и контроллер. NAND-память бывает двух видов: SLC (Single Level Cell, одноуровневые ячейки) и MLC (Multi Level Cell, многоуровневые ячейки). Сами названия раскрывают смысл подходов. Флеш-память типа SLC обеспечивает максимально высокие показатели чтения и особенно записи информации. Минусы подхода – невозможность обеспечить высокую емкость и дороговизна такого диска. Частично решит проблему переход на более тонкий техпроцесс, а пока максимальный объем SLC-винчестера достигает всего 100 Гб. MLC-подход позволяет существенно увеличить объем памяти (до 256 Гб), а стоимость такой памяти ниже. Расплата за все эти радости – более низкие показатели скорости чтения и записи. Немного страдает и время доступа. Ресурсоемкость ячеек составляет 100 000 циклов (запись/перезапись) для SLC и в диапазоне от 1000 до 10 000 для MLC. Цифра кажется невысокой, но производители утверждают, что такого показателя достаточно, и указывают цифру в 1 миллион часов работы на отказ (MTBF). Для подстраховки SSD-диски снабжены небольшим запасом резервных ячеек (порядка 6%).

Мозгом SSD-накопителя является контроллер, именно он отвечает за производительность, долговечность и эффективность. Принцип работы флеш-памяти отличается от таковой у классических жестких дисков. Запись информации производится в ячейки, при этом, даже если данные меньше объема ячейки, она вся будет занята. Для того чтобы записать новую информацию в ячейку, необходимо стереть старые данные. Это существенно замедляет скорость записи и ускоряет износ ячеек. Проблему усугубляет тот факт, что операционные системы и распространенные файловые системы не оптимизированы под SSD. Кстати, делать дефрагментацию SSD крайне не рекомендуется, да и какой смысл? Время доступа к любой ячейке постоянное, фрагментация не проблема для SSD.

Как мы уже говорили, ресурс ячеек в SSD существенно ограничен. Чтобы оптимизировать скорость записи и равномерно нагружать ячейки, нужен интеллектуальный контроллер. Наилучшие контроллеры сейчас выпускают Intel и Samsung – оба производителя и являются лидерами SSD-рынка. Забавно, но факт: нам придется привыкать к тому, что теперь нужно будет обновлять прошивку SSD-накопителей. Например, последняя прошивка для винчестеров от Intel позволила существенно подтянуть производительность при перезаписи информации.

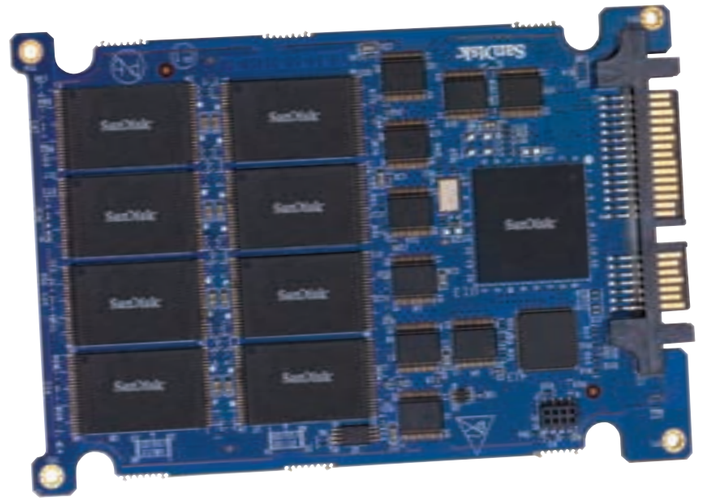
Кстати, за счет чего достигаются столь впечатляющие результаты записи/чтения данных? Мы знаем, что флеш-память не настолько быстра, чтобы обеспечить заоблачные показатели записи и чтения. Никакой тайны здесь нет: для повышения производительности в SSD используют большое количество каналов, в наиболее производительных накопителях – до 10 каналов. Таким образом, при чтении/записи информации создается несколько параллельных потоков, что сильно ускоряет процесс. Но чем их больше, тем сложнее становятся контроллер и его прошивка.

Очевидно, что технологии предстоит пройти немало до того момента, когда она станет распространенной. Переход на SSD позволит добиться серьезного роста производительности – такие винчестеры отлично подойдут на роль системного диска. Увы, в России купить SSD-накопители затруднительно, за рубежом цена, например, Intel X25-E (SLC) объемом 64 Гб составляет 750 долларов, а X25-M (MLC) на 160 Гб – 660 долларов. На рынке представлено множество производителей, включая A-Data, OCZ, PQI, Silicon Power, Super Talent, SanDisk, Kingston и многие других. Но не стоит думать, что все вышеперечисленные компании их действительно разрабатывают и производят. В случае с SSD-накопителями, нацеленными на конечных пользователей, обычно речь идет о моделях от Intel и Samsung. Наглядный тому показатель – представленная фотография.

Уже сейчас SSD-накопители впечатляют своей производительностью, дальше – больше. В ближайшие 2–3 года SSD может вытеснить привычные жесткие диски, которые будут использоваться лишь для хранения больших массивов информации, как ленточные накопители в свое время... ■

КОМПРОМИССНОЕ РЕШЕНИЕ?

Несмотря на то что принципиально технологии SSD и HDD сильно разнятся, производители таки решили совместить несовместимое. Идея гибридных жестких дисков – H-HDD (Hybrid Hard Disk Drive) – проста: берем жесткий диск и встраиваем в него флеш-память. Основное направление для гибридов — ноутбуки. Разработчики заявляли, что H-HDD позволит ускорить работу системы и сократить энергопотребление. Но результаты тестов H-HDD ничем не удивили. Использование встроенной флеш-памяти позволяет разве что ускорить загрузку Windows.



ВНУТРИ SSD ВЫГЛЯДЯТ НЕЗАТЕЙЛИВО, НИ ВАМ ПЛАСТИН, НИ ШПИНДЕЛЕЙ. ВСЕ ПРОСТО И НАДЕЖНО.

GIGABYTE I-RAM И КО

GIGABYTE в свое время удивила компьютерную общественность выпуском необычного и, по сути, непрофильного устройства – i-RAM. Сей девайс представлял из себя PCI-карту с аккумулятором, SATA-портом и четырьмя портами для памяти типа DDR SDRAM с частотой до 400 МГц. Производительность i-RAM впечатляет – более 200 Мб/с при записи и чтении! Но устройство имело ряд принципиальных недостатков: использование энергозависимой памяти существенно ограничивает спектр использования. Имеется аккумулятор, но его хватает лишь на 12 часов работы, однако самое значительное ограничение – малый объем поддерживаемой памяти (не более 4 Гб). Этого хватит разве что на установку Windows XP. В качестве альтернативы можно поместить на i-RAM файл подкачки либо использовать его для ресурсоемких задач (обработка фото и видео). Существуют более продвинутые варианты подобных устройств от других производителей (например, ACard), однако они не предназначены для простых смертных и стоят безумных денег.

Автор:
Николай Арсеньев

МОДДИНГ

SCYTHE ОТМЕТИЛАСЬ АНОНСОМ КОРПУСА И СЕРИИ SLIM-ВЕНТИЛЯТОРОВ. OCZ ПРОДОЛЖАЕТ РАЗВИВАТЬ УСПЕХ КУЛЕРА ДЛЯ ОЗУ, ВЫПУСТИВ НОВУЮ ВЕРСИЮ XTC COOLER, А THERMALTAKE РАСШИРИЛА ЛИНЕЙКУ КОРПУСОВ ELEMENT.

SCYTHE FENRISWOLF

Компания Scythe выпускает не только кулеры, вентиляторы и реобасы, но и блоки питания и корпуса. Новенький кейс Scythe FenrisWolf выглядит строго и солидно, материал – алюминий, цвет – классический черный. Разрабатывался FenrisWolf под чутким руководством кейс-моддера Бенджамина «benny» Франца (если вам это о чем-то говорит). Внимание к деталям радует: в наличии отверстия под СВО, периферийные порты (eSATA, USB 2.0 и аудиоразъемы) скрыты за шторкой, комплект поставки включает пару тихих 120-миллиметровых вентиляторов Slip Stream 120 mm (800 об/мин, 10.7 дБ) и фирменную установку Hard Disk Stabilizer x4. Она вмещает до четырех жестких дисков и минимизирует вибрацию от их работы. Дверца позволяет немного снизить уровень шума и служит дополнительным фильтром от пыли. Смущает одно – выключатель и кнопка перезагрузки находятся за ней.

КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ: 3.5": 5 **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ: 5.25":** 5 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 2x 120-миллиметровых
ДОПОЛНИТЕЛЬНО: eSATA, USB 2.0, Audio

OCZ XTC COOLER REV. 2

При разгоне компьютера стоит позаботиться об охлаждении всех ключевых компонентов системы, и оперативная память в данном списке занимает не последнее место. В деле поможет нам кулер OCZ XTC Cooler Rev. 2. Установить его можно практически на любые модули памяти благодаря универсальному креплению. За охлаждение отвечает пара компактных 60-миллиметровых вентиляторов с эффектной синей подсветкой. Корпус с акриловым окошком в этом случае только в плюс. Для работы OCZ XTC Cooler Rev. 2 понадобится один разъем питания под вентиляторы. Конечно, смысла ставить такую конструкцию на память, если она работает на штатной частоте и задержках, нет, кроме разве что эстетического. Если вы решитесь на разгон, не пожалеете – OCZ XTC Cooler Rev. 2 поможет получить дополнительные мегагерцы, в погоне за которыми было сломано так много копий.

СОВМЕСТИМОСТЬ: DDR/DDR2/DDR3-память **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 2x 60-миллиметровых с синей подсветкой

SCYTHE SLIP STREAM 120 MM SLIM

Чем различаются компьютерные вентиляторы? Обычно диаметром, механизмом, скоростью, количеством лопастей, подсветкой, цветом, наконец... Но есть еще один параметр, к которому стоит присмотреться, – глубина вентиляторов. Обычно этот параметр составляет 25 мм или больше. Scythe посадила серию вентиляторов Slip Stream 120 mm на диету и выпустила модифицированную серию с приставкой Slim. Их глубина всего 12 мм. Нужны такие вентиляторы далеко не всем и не всегда, но бывают случаи, когда при сборке системы полноразмерный вентилятор втиснуть в корпус никак нельзя. Как раз в таких случаях нас спасет Slip Stream 120 mm Slim. Серия включает модели со скоростью от 800 до 2000 об/мин. Эффективность Slim-серии не столь высока, как у старших собратьев, да и уровень шума выше при равных скоростях, но такой подход имеет право на жизнь.

СКОРОСТЬ ВЕНТИЛЯТОРА: 800/1200/1600/2000 об/мин **УРОВЕНЬ ШУМА:** 19.53/21.71/28.89/37 дБ **ДИАМЕТР:** 120 мм **ВЕС:** 98 г

THERMALTAKE ELEMENT G

Thermaltake анонсировала пополнение в линейке корпусов Element. Встречаем Element с приставкой G. Новинка выполнена в форм-факторе Middle Tower. Возможности расширения впечатляют: до трех 5.25-дюймовых внешних устройств, до семи 3.5-дюймовых жестких дисков и даже место для парочки 2.5-дюймовых SSD-винчестеров осталось! Element G изначально поставляется с четырьмя вентиляторами. На передней панели и сверху установлены 200-миллиметровые вентиляторы (600–800 об/мин, 12–14 дБ), сбоку еще один 230-миллиметровый (600–800 об/мин, 13–15 дБ). Изюминка их не в размере, все три вентилятора снабжены подсветкой – шесть вариантов на выбор пользователя. Заключительный аккорд – вполне обычный 140-миллиметровый ветродуй (1000 об/мин, 16 дБ) на задней панели. Выбор варианта подсветки и скорости вентиляторов осуществляется с помощью многофункциональной ручки, расположенной на корпусе рядом с выключателем и USB-портами.

КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 2.5": 2 **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 3.5":** 7 **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25":** 3
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 1x 230-миллиметровый с подсветкой, 2x 200-миллиметровых с подсветкой, 1x 140-миллиметровый
ДОПОЛНИТЕЛЬНО: USB 2.0, Audio

Автор:
Евгений Попов

XFX GEFORCE GTX 275 XXX

Для чего приобретают видеокарты? Конечно, для того, чтобы наслаждаться последними новинками игромира. Но ничто не вечно под луною, и все мы понимаем, что настанет тот момент, когда система будет не в состоянии на топовых разрешениях вытягивать ту или иную игрушку. Так что, приобретая видеокарту, пользователь имеет возможность приобрести решение на вырост и при большом желании осуществить разгон и повысить производительность. На этот раз мы решили уделить внимание модели от компании XFX, которая уже поставляется с увеличенными производителем частотами.

Компания XFX никогда не скупилась на презенты своим покупателям, так что и в нашем случае не обошлось без вкусного. Плату просто приятно извлекать из коробки, есть небольшой картонный чехол для дополнительной комплектации: диска с драйверами, переходников, инструкции и... игры Far Cry 2 (полная версия). Так что бонус получается приличный. Устройство построено на базе чипа GT200 ревизии B, а это уже дает надежду на значительный разгонный потенциал. Что касается охлаждения, то такая система у мощнейших видеокарт NVIDIA развивается мало и мы де-факто можем наблюдать небольшую модификацию кулера, используемого со времен GeFroce 8800. Это модель турбинного типа, которая закрывает полностью всю лицевую панель устройства. Алюминиевый радиатор, пластиковая крыльчатка с изогнутыми, часто посаженными крыльями и медный сердечник, который контактирует только с графическим процессором. Память и схемы питания тоже охлаждаются, но лишь с алюминиевым каркасом и через термопрокладки. Как всегда, габариты достаточно большие, что рождает проблемы с установкой даже в больших корпусах и общий дефицит свободного места по сторонам от установленного устройства – плата занимает два слота и отличается низкой посадкой. В частности, поставленный рядом конденсатор может заставить пользователя выпиливать в буквальном смысле отверстия в пластиковом корпусе. В режиме простоя датчик на чипе демонстрирует температуру не выше 45 °C. При нагрузке температура поднимается и до 60–70 °C. Минимальные требования по питанию, если верить данным производителя, – 550 Вт. Само устройство обладает двумя шестиконтактными разъемами. Такой мощности должен быть блок питания, установленный в систему. Что касается производственного разгона, то относительно номинальной частоты инженеры XFX увеличили тактовую частоту GPU на 37 МГц. Память и вовсе инженерами была оставлена без внимания. Разгоном это сложно назвать, хотя денежку за него производитель берет исправно. Как сильно влияет такое незначительное повышение на производительность, можно увидеть, изучив результаты тестирования. Мы же для разгона видеокарты воспользовались утилитой Riva Tuner. Для проверки на стабильность и выявления артефактов (графических искажений) был применен классический бенчмарк 3DMark'06. Кто-то, возможно, предпочтет более модный сегодня встроенный в пакет OCCT стресс-тест для графического процессора, но мы считаем, что лучше в данном случае пользоваться приближенными к реальным условиям приложениями. Для тех, кто не знаком с методикой разгона, вкратце расскажем, что путем ступенчатого повышения с шагом в 25 МГц увеличивалась частота сначала GPU с постоянной проверкой на стабильность, а после и графической памяти. Как только были найдены пороги по частоте, мы приступали к практическим тестам. В нашем случае при использовании стандартной системы воздушного охлаждения и без каких-либо ухищрений был достигнут результат в 750 МГц по чипу. Эффективная частота памяти увеличилась до уровня 2570 МГц. При этом температура в режимах тяжелой нагрузки держалась на уровне 84–87 °C. Честно говоря, для более высоких результатов и пущей надежности мы рекомендуем использовать более качественные охладители или даже СВО. Как было замечено ранее, замеры производились в двух режимах: референс (мы специально на представленной плате опустили частоты до дефолтного уровня), стандарт и разгон. Нельзя сказать, чтобы итоговые данные поражали. В принципе мы получили некоторый прирост, но саму плату сложно назвать мечтой оверклокера. Однако при желании всегда можно получить дополнительные мегагерцы для увеличения эффективности системы. ■

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ЦЕНА: 6500 руб.
ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП: GT200 (rev.B)
КОЛИЧЕСТВО ТРАНЗИСТОРОВ: 1.4 млрд
КОЛИЧЕСТВО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ: 240
ЧИСЛО БЛОКОВ ROP: 28
ЧАСТОТА GPU: 670 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ: 2260 МГц
ШИНА ПАМЯТИ: 448 бит
ОБЪЕМ ПАМЯТИ: 896 Мбайт GDDR3
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС: 55 нм

Тестовый стенд

ПРОЦЕССОР, ГГЦ: 2.66, Intel Core 2 Duo E6700
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: Asus P5N32-SLI Premium
ПАМЯТЬ: 2x 1024 Мб, Kingston HyperX
ЖЕСТКИЙ ДИСК: 400 Гбайт, Seagate ST3400832NS (400 Гб, 7200 RPM, SATA)
БЛОК ПИТАНИЯ: 450 Вт, Floston
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА: Microsoft Windows Vista Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06, Default Settings (Refer/Stand/OC), FPS:	16349/16577/17832
3DMark Vantage, Performance Test (Refer/Stand/OC), FPS:	9562/9633/10212
Call of Juarez, Max.Quality, 1280x1024, No AA, No AF, (Refer/Stand/OC):	60.8/62.1/67.6
Call of Juarez, Max.Quality, 1280x1024, 4x AA, 16x AF, (Refer/Stand/OC):	45.3/45.9/47.4
Crysis, High Quality, 1280x1024, No AA, No AF, (Refer/Stand/OC):	31.7/32.2/34.9
Crysis, High Quality, 1280x1024, 4x AA, 16x AF, (Refer/Stand/OC):	25.2/25.6/26.7

В процессе разгона мы использовали утилиту Riva Tuner, которая не только удобна, но и распространяется бесплатно.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 26 июня 2009 года

В ЭТОЙ РУБРИКЕ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ШЕСТЬ ИГРОВЫХ КОНФИГУРАЦИЙ ДЛЯ СБОРКИ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА НА БАЗЕ WINDOWS VISTA. СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО РУБРИКА ГОТОВИТСЯ ЗА МЕСЯЦ ДО ВЫХОДА НАШЕГО ИЗДАНИЯ В ПРОДАЖУ, ПОЭТОМУ ЦЕНЫ МОГУТ НЕСКОЛЬКО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫХ. ТОЧНАЯ ДАТА СОСТАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦЫ УКАЗАНА В НАЧАЛЕ СТРАНИЦЫ.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7 920 (2.66 ГГц, 4800 МГц FSB, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Bloomfield, LGA1366)	10 535 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P6T SE (Intel X58+ICH10R, 6 DDR-3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, 24+8 pin, ATX)	7600 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: OCZ Gold Low Voltage OCZ3G1333LV3GK 3x1 Гбайт (DDR-3, PC-10666, 9-9-9-20)	2400 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 295 1792 Мбайт (GDDR3)	17 250 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	4150 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	17760
3DMark06, Default Settings	18853
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	105.7
Call of Duty 5, 1920x1200	68

51 785 РУБ.

На этот раз мы решили обратить ваше внимание на плату ASUS P6T SE. Может, она и лишена вычурной системы охлаждения и ряда уникальных фишек, однако практика показывает, что без них можно обойтись вполне спокойно.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM2+)	8900 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M2 Crosshair II Formula (NVIDIA nForce 780a SLI, 4 DDR-II, PCI-E, SLI, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	7550 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5D 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3050 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 295 1792 Мбайт (GDDR3)	17 250 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	4150 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16045
3DMark06, Default Settings	17289
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	110.3
Call of Duty 5, 1920x1200	69

50 750 РУБ.

На основе ASUS M2 Crosshair II Formula можно построить мощную SLI-систему, но для начала мы предлагаем вам обойтись одной платой GeForce GTX 295. Для запуска игр в высоких разрешениях ее хватит вполне.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 6 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	5500 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI P45 Platinum (Intel P45+ICH10R, 4 DDR-II, PCI-E, CrossFire, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	4950 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5D 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3050 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Toxic 1024 Мбайт (GDDR5)	9800 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1630 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9902
3DMark06, Default Settings	16794
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	70.8
Call of Duty 5, 1920x1200	50

28 880 РУБ.

Плата MSI P45 Platinum станет идеальным домом для Core 2 Duo E8400. Система охлаждения изобилует тепловыми трубками, при неудачном разгоне всегда можно обнулить настройки BIOS, нажав кнопку на панели ввода/вывода.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2.8 ГГц, 4000 МГц FSB, 3x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Toliman, AM3)	5400 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790GP-UD4H (AMD 790GX+SB750, 4 DDR-II, PCI-E, CrossFire, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	5000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5D 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3050 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Toxic 1024 Мбайт (GDDR5)	9800 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1630 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10126
3DMark06, Default Settings	17542
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	76.9
Call of Duty 5, 1920x1200	53

28 830 РУБ.

AMD Phenom II X3 720 Black Edition и 4 Гбайт памяти хватит для вычислений любой сложности. Для игр советуем взять разогнанную версию ATI Radeon HD 4890 от Sapphire. Она чуть дороже, но и несколько быстрее стандартной версии.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7500 (2.93 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	4480 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-EP43-DS3L (Intel P43+ICH10, 4 DDR-II, PCI-E, 24+4 pin, ATX)	2650 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX8500D2K2/2G 2x1 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	1410 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	7050 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9010
3DMark06, Default Settings	14203
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	53.8
Call of Duty 5, 1920x1200	37

20 490 РУБ.

Материнской платы на базе чипсета Intel P43 более чем достаточно, чтобы раскрыть потенциал процессора Core 2 Duo E7500. С легкой руки GeForce GTX 260 заменили на подобную видеокарту, но с приставкой 216SP.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom X3 8750 Black Edition (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, AM2+)	4130 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock A780GMH/128M (AMD 780G+SB710, 4 DDR-II, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, 24+4 pin, mATX)	2680 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX8500D2K2/2G 2x1 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	1410 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	7050 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	8826
3DMark06, Default Settings	12792
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	52.4
Call of Duty 5, 1920x1200	34

20 170 РУБ.

Процессор AMD Phenom X3 8750 Black Edition остается нашим приоритетным выбором в данной категории. В пару к нему рекомендуем материнскую плату ASRock A780GMH/128M с поддержкой функций AMD Overdrive и ACC.

Автор:
Борис Соколов

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
Открою небольшую редакционную тайну – обсуждение начинки рубрики «Ретро» обычно проходит по следующей схеме: сначала мы составляем длинный список старых игр, вышедших в тот или иной месяц, потом из него выбираем три-пять, а порой и семь самых громких релизов, затем после продолжительных дебатов определяем самый-самый главный ретрохит. Если о нем писали в предыдущих номерах журнала, то предпочтение отдается другому кандидату. Так, при подготовке прошлого выпуска некоторое время в фаворитах ходила Max Payne, но вскоре выяснилось, что мы писали о ней два года назад. Бесстрашному нью-йоркскому полицейскому пришлось уступить место рыцарям, оркам, эльфам и прочей разношерстной братии из Warcraft 3: Reign of Chaos. На этот раз споров о главной игре августа не возникло: System Shock 2 – и точка! Во-первых, мы о ней подробно еще не писали. Во-вторых, в этом году совместному творению Looking Glass Studios и Irrational Games исполняется ровно десять лет. В-третьих, это просто замечательная игра. Почему бы о ней не вспомнить?

Борис Соколов,
ведущий рубрики

ЖАНР: First-Person Shooter, Role-Playing Game **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts **РАЗРАБОТЧИК:** Looking Glass Studios, Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD **ДАТА ВЫХОДА:** 11 августа 1999 года

SYSTEM SHOCK 2

ВОССТАНИЕ МАШИНЫ

ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ПОКОЛЕНИЙ

Сюжет System Shock 2 тесно связан с событиями первой части. В 2072 году на принадлежащей корпорации TriOptimum станции «Цитадель» безымянный хакер утихомирил вышедший из-под контроля искусственный интеллект SHODAN. Электронные мозги (а если быть точнее, то Sentient Hyper-Optymized Data Access Network – Самоосознанная гипероптимизированная сеть доступа к данным) вообразили себя божеством, убили большую часть экипажа, а остальных превратили в киборгов. Хакер спас Землю от полного уничтожения: он разрушил направленный на нашу планету смертоносный лазер, избавился от модуля с мутагенными вирусами и не позволил заразить компьютеры вредоносными программами. В общем, все закончилось хорошо.
После этого чрезвычайного происшествия была сформирована UNN (Unified National Nominate – Объединенные национальные представительства). Организации поручили пристально следить за деятельностью самых богатых компаний. В 2111 году нобелевский лауреат Мари Делакруа изобрела сверхсветовой двигатель. TriOptimum добилась от UNN разрешения на создание космического корабля под названием «Фон Браун». Через три года экипаж под командованием Анатолия Кореничкина отправился на исследование неведомых пространств. За безопасность полета отвечал капитан боевого крейсера «Рикенбакер» Вильям Бедфорд Диего, сын Эдварда Диего из первой части сериала. Да-да, тот самый, что решил снять с SHODAN этические ограничения.
10 июня 2114 года после четырех месяцев полета трансивер на борту «Рикенбакера» получил сообщение о бедствии. Сигналы поступали от находившейся в 67 триллионах миль от Земли системы Тау Кита…

ПОРА ДЕЙСТВОВАТЬ

Главный герой System Shock 2 приходит в себя после операции по имплантации кибернетических устройств. Всякую электронику в тело вживили, а вот восстановить память не успели. Приятный женский голос спокойным тоном сообщает, что на борту «Фон Брауна» случилось «что-то очень, очень плохое: какая-то сила захватила корабль».
Воет сирена, взрываются стены, на полу в лужах крови валяются обезглавленные тела людей. Не успеваешь сделать несколько шагов, как на тебя набрасываются мутировавшие члены экипажа. Где-то за переборками суетятся взбесившиеся роботы из прачечной и не пойми откуда взявшиеся черви с паукообразными существами. Оказывается, пока ты спал, управляющий компьютерами искусственный интеллект XERXES вышел из-под контроля, а если быть точнее, то переметнулся на сторону неких The Many (Многих). Он перепрограммировал роботов и запер людей в отсеке для проведения химико-биологических опытов. Разумеется, от тебя требуется навести порядок.
По мере развития сюжета герой зачищает четыре палубы, читает электронные письма, знакомится с содержанием дневников погибших членов экипажа и постепенно узнает о произошедших событиях. После того как «Фон Браун» приблизился к Тау Кита, капитан отправил экспедиционный отряд на одну из планет. Почти все десантники попали под ментальный контроль The Many и без приказа стали загружать на борт корабля странные предметы. Ну а дальше пошло-поехало…
Мы не будем тебе рассказывать обо всех перипетиях сюжета. Хотя нет, об одном событии нельзя промолчать: по ходу игры тебя ждет встреча с SHODAN – тем самым искусственным интеллектом из первой части серии.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

Главная особенность игры – удачное сочетание элементов action с RPG. Враги уничтожаются не только с помощью нескольких видов оружия, но и благодаря применению различных пси-способностей. Собранные с тел погибших людей кибернетические модули можно потратить на совершенствование одного из пяти умений героя: «взлом», «ремонт», «модификация», «обслуживание» и «исследование». Помимо этого способности героя описывают пять характеристик: «сила», «ловкость», «выносливость», «психоника» и «техника». Вдобавок к этому тебе позволяют выбрать четыре наиболее понравившихся перка из 16 доступных. Например, ускоренный метаболизм, увеличение количества слотов в рюкзаке, повышение эффективности приемов в рукопашной схватке, снижение затрат на модификацию оружия и т.д.
В начале игры выбираешь один из трех базовых классов: морской пехотинец, хакер и псионик, однако по ходу развития событий ты сможешь «подтянуть» ту или иную характеристику. Если не научишься взламывать цифровые замки, то не пройдешь дальше первой палубы. В идеале надо еще уметь отключать камеры слежения и открывать ящики с дефицитными боеприпасами и апгрейдами. Без соответствующих навыков не выстрелишь из гранатомета и не применишь пси-энергию. Правда, обучиться всему на свете не получится, что-нибудь придется оставить за бортом.

ОПОЗДАЛИ

У игры есть один существенный недостаток. Нет, это не довольно слабенькая графическая начинка (пламенный привет доставшемуся по наследству от Thief: The Dark Project глючному движку Dark Engine!). Если десять лет назад было очень важно, чтобы картинка соответствовала самым передовым на тот момент технологиям, то сейчас это не имеет никакого значения – диски с ретрохитами достают с запылившихся полок не из-за графики.
Главная беда System Shock 2 заключается в том, что она вышла в свет спустя десять месяцев после релиза великой Half-Life. Обе игры используют примерно одинаковый набор приемов: узкие коридоры с запертыми на электронный за-

ГДЕ НАШИ НЕ ПРОПАДАЛИ

Значительная роль в игре отводится исполнительному директору TriOptimum – россиянину Анатолию Кореничкину. Анатолий зарекомендовал себя как мастер различных политических махинаций и готов на все, чтобы упрочить свои позиции внутри корпорации. Несмотря на мизерный опыт управления космическими судами (на его счету лишь несколько тренировок на тренажерах-симуляторах), он сделал все, чтобы попасть на борт сверхсветового исследовательского корабля «Фон Браун». После получения сигнала бедствия со звезды Тау Кита Кореничкин решил изменить курс полета и исследовать неизведанное космическое пространство.

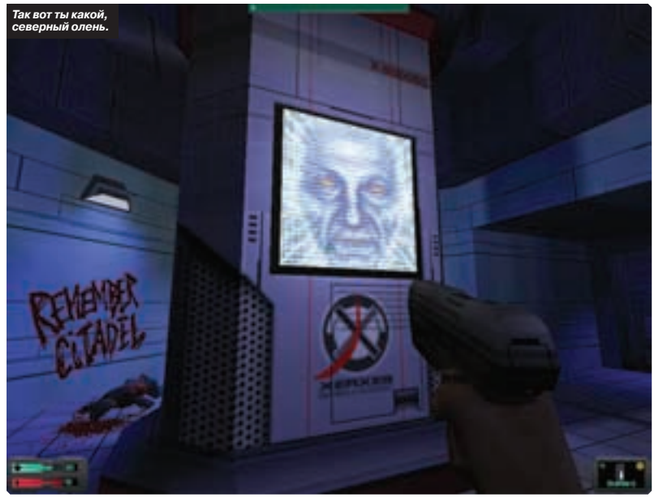
ЗАТО В ЗАПАСЕ У SYSTEM SHOCK 2 ЕСТЬ КОЕ-ЧТО ДРУГОЕ – ОЩУЩЕНИЕ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ПЕРВОБЫТНОГО ЧУВСТВА СТРАХА.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Спустя полтора месяца после выхода System Shock 2 разработчики выпустили специальный патч, который добавил возможность кооперативного прохождения игры по локальной сети или через интернет. После закрытия Looking Glass Studios за работу взялись программисты-самоучки. Так, вышли патчи, которые позволяют запускать игру на более современных операционных системах и компьютерах с многоядерными процессорами. Авторы SHock Texture Upgrade Project основательно покопались во внутренностях движка Dark Engine и значительно улучшили качество текстур.

Вместо того чтобы разбираться с четырьмя противниками, можно было просто выключить систему наблюдения.

Этот парень не выдержал и покончил жизнь самоубийством.



Так вот ты какой, северный олень.

мок дверьми, разрушающиеся на глазах геймера декорации, неожиданные появления противников за спиной главного героя и тому подобные штучки. Увы, тандем Looking Glass Studios и Irrational Games использует их чуть менее искусно, чем Valve Software. То и дело сыплющиеся на пол обломки потолка и внезапные обрывы электрических кабелей не сравнятся с мастерски срежиссированной сценой падения истошно кричащих ученых в бездну шахты лифта или разбивающим на куски металлическую дверь огромным мутантом.

СТОЯТЬ БОЯТЬСЯ

Зато в запасе у System Shock 2 есть кое-что другое – ощущение во время игры первобытного чувства страха. Ты находишь электронные дневники, в которых отправившиеся на тот свет члены экипажа космического корабля делятся своими последними мыслями и переживаниями. С каждой минутой кровь в жилах стынет все сильнее и сильнее.

Какими бы опасными и сильными ни были обитатели научно-исследовательского комплекса «Черная Меза», ты полностью контролируешь ситуацию: в арсенале полно оружия, а поблизости навалом патронов. На борту звездолета «Фон Браун» ты чувствуешь себя маленьким беззащитным зверьком, чье выживание зависит не только от собственных действий, но и от счастливого случая. Мало того что в любой момент ствол может попросту заклинить, так еще каждый боеприпас на счету. Потратишь все заряды на всякую мелочь, а потом останешься с гаечным ключом наперевес против какого-нибудь здоровяка.

Лихие кавалерийские наскоки с шашками наголо здесь не проходят. Прежде чем ввязаться в бой, необходимо как следует прочистить оружие, аккуратно выглянуть из-за угла, оценить обстановку, подобрать нужный тип боеприпасов под определенного противника, активировать пару пси-способностей и только после этого идти в атаку. Например, путь к следующему повороту преградили дроиды-камикадзе. Активируем «пирокинез» и вначалую идем вперед: тело героя окружено невидимой огненной стеной, из-за чего дроиды взрываются раньше времени и не наносят урона твоему здоровью.

СПОР О КИТЕ И СЛОНЕ

Как отличить просто классную игру от великой? Да просто устроить испытание временем. Великую хочется пройти снова спустя несколько лет, а классная надоедает через пару-тройку месяцев после выхода. System Shock 2 – великая игра. Да, по каким-то параметрам она уступает Half-Life, но незначительно, а по каким-то ее даже превосходит. И неважно, какая из них лучше. Это все равно что устраивать бесполезную дискуссию на тему, кто круче: Роберт Де Ниро (Robert de Niro) или Аль Пачино (Al Pacino). Оба замечательные актеры, настоящие мастера, лучшие представители своего поколения. ■

♥ *Так в игре выглядит процесс взлома цифрового замка.*

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

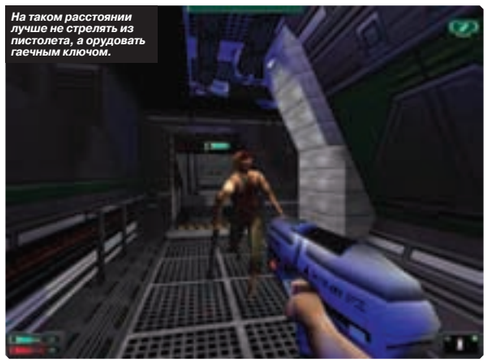
Итак, System Shock 2 – тот нечастый случай, когда продолжение игры оказалось на порядок сильнее своего предшественника. Причем речь идет, конечно, не о технологическом уровне (с ним и так все очевидно). Проект выделяется на фоне большинства сегодняшних игр, еще к тому же умудрился оказаться непохожим ни на что, кроме как на самого себя. Честно признаемся – не ждали. Готовились к очередной игре, а получили на руки хит… Как же все-таки здорово, что неожиданности бывают не только досадными!

«Страна игр» № 18 (51) 1999, оценка 9.0 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Отлично, осталось еще много различных вещей, о которых я бы хотел упомянуть в своем рассказе, но думаю, что вы уже составили свое базовое мнение об игре и без них. Позволю себе лишь одно предупреждение: поклонники хардкорных экшенов могут проигнорировать элементы RPG, составляющие внушительный пласт игры. В конечном итоге я рекомендую System Shock 2 всем лицам старше 16 лет (некоторые эпизоды действительно страшные), которым нравятся глубокие и богатые по своему содержанию приключенческие игры.

Сайт IGN, оценка 9.0 из 10


На таком расстоянии лучше не стрелять из пистолета, а орудовать гаечным ключом.

РС игры

КУПОН

10%

СКИДКА НА ЛЮБОЙ ТОВАР В ЛЮБОМ МАГАЗИНЕ «КАНТ»

РС игры

СОВМЕСТНАЯ АКЦИЯ ЖУРНАЛА «РС ИГРЫ» И «КАНТ»

ЧИТАЕШЬ ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ» – ПОЛУЧИ ПОДАРОК В СПОРТИВНЫХ МАГАЗИНАХ «КАНТ»

ВЫРЕЖИ ЭТОТ КУПОН, ПРИХОДИ В МАГАЗИН И ПОЛУЧИ ПОДАРОК БЕЗ ПОКУПКИ, А ТАКЖЕ ДИСКОНТНУЮ КАРТУ 7% НА ВСЕ ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПОКУПКИ

70 горных велосипедов

20 годовых карт Orange Fitness

40 часов Suunto

400 очков

6000 фляжек

А ТАКЖЕ
1,5 ТЫСЯЧИ БИЛЕТОВ В КИНО
И БОЛЕЕ 15 ТЫСЯЧ ДРУГИХ ПРИЗОВ!

подробности акции на сайте gameland.kant.ru

Каждый день в эфире Радио спорт разыгрываются подарки

РАДИО СПОРТ 93.2 FM

В ЛЮБОЙ ДЕНЬ ДО 16 АВГУСТА

партнеры акции

Adrenaline RUSH

Orange Fitness

ЛЮКСОР

КАНТ
ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!
www.kant.ru

Единый телефон (звонок бесплатный)
8 800 333 37 33

Сеть профессиональных спортивных магазинов КАНТ

Москва.
М Нагорная Электролитный проезд, дом 7, корп. 2
Тел.: 8 (499) 317-61-01
М Полежаевская ул. Куусинена, д. 9
Тел.: 8 (499) 943-11-55

Санкт-Петербург.
М Академическая Гражданский проспект д. 23
Тел.: 8 (812) 535-33-91
М Ломоносовская ул. Ивановская д.7
Тел.: 8 (812) 560-61-00

Самара.
Проспект Ленина, дом 1
Тел.: 8 (846) 338-17-55

Реклама

ПАРНОЕ КАТАНИЕ

ОДНА ИГРА НА ДВОИХ

Профессиональные атлеты постоянно спорят между собой о том, какой вид спорта является наиболее сложным. Существует несколько критериев оценки. Однако все сходятся на том, что труднее всего выступать не в одиночку, а в паре или командой. Тебе приходится думать не только о себе, но и о своих партнерах. Если хочешь добиться успеха, то надо действовать слаженно, а когда что-то не получается, приходится вкалывать «и за себя, и за того парня».

Данное правило применимо не только в спорте, но и в игровой индустрии. Довольно часто совместные проекты от не зависимых друг от друга компаний не добиваются большой популярности. Начальство плохо координировало общие действия, по уровню мастерства первый коллектив оказался слабее второго, один человек понадеялся на другого и т.п. Впрочем, бывают и приятные исключения. Например, System Shock 2. Looking Glass Studios и Irrational Games сработали на твердую пятерку: 15 человек объединились в команду и за 18 месяцев создали отличную игру.

НЕ БЫЛО БЫ СЧАСТЬЯ, ДА НЕСЧАСТЬЕ ПОМОГЛО

В 1995 году руководство процветающей Looking Glass Technologies решило попробовать свои силы в издательском бизнесе. Основатели компании Пол Нейрат (Paul Neurath) и Нед Лернер (Ned Lerner) рассуждали следующим образом: зачем нам заключать контракты с Electronic Arts и получать скромные проценты с продаж, если можно самостоятельно реализовывать свою продукцию, тогда вся прибыль попадет в наши карманы. Вполне здравая идея, однако ее воплощению помешал целый ряд объективных и субъективных причин. Каким бы ни был красивым графический движок появившейся в 1995 году Flight Unlimited, Microsoft Flight Simulator 95 нравился любителям гражданских авиасимуляторов намного больше. Вышедшая год спустя Terra Nova: Strike Force Centauri шла в маленьком окошке размером 320 на 200 точек и при этом умудрялась тормозить даже на супермощном по тем временам процессоре Pentium 60. British Open Championship Golf вчистую проиграла конкуренцию серии Links от Microsoft.

Так или иначе, но в середине 1997 года Looking Glass Technologies находилась на грани банкротства. В сентябре компанию покинули сразу несколько ведущих сотрудников. Уоррен Спектор (Warren Spector) ответил согласием на предложение Джона Ромеро (John Romero) возглавить Ion Storm Austin. Шеймус Блэкли (Seamus Blackley) ушел в DreamWorks Interactive работать над амбициозной Trespasser: Jurassic Park. Дизайнер и сценарист Кен Левайн (Ken Levine) основал студию Irrational Games (нынешняя 2K Boston) и заодно прихватил с собой программистов Джонатана Чеи (Jonathan Chey) и Роберта Фермиера (Robert Fermier). «В Looking Glass я набрался большого опыта. Это было первое место моей работы в игровой индустрии. Я встретил много людей, которых я действительно уважал и которыми восхищался. Я ушел, потому что, несмотря на то что в коллективе были талантливые люди, он больше походил на университет, а не на игровую компанию», – вспоминает Левайн.

Ситуация более-менее устаканилась лишь в начале осени, когда в компанию поступили финансовые вливания от корпорации AverStar. После этого Looking Glass Technologies сменила вывеску на Looking Glass Studios. Однако вернуть разбежавшиеся ценные кадры на тот момент было невозможно. Спасшаяся от падения в бездну компания продолжила трудиться над Thief: The Dark Project (разработка стартовала в 1995 году, на раннем этапе проект назывался Dark Camelot, а затем Dark Project).

ДРУЖНЫЕ СОСЕДИ

Офисы Looking Glass Studios и Irrational Games располагались неподалеку. Разработчики частенько обедали в одной кафешке и обменивались свежими задумками. Во время одной из таких посиделок в ноябре 1997 года родилась идея сделать сиквел знаменитой System Shock. Все бы хорошо, да только права на торговую марку принадлежали Electronic Arts, так что первые наброски пришлось делать с нарушением авторского законодательства.

В начале 1998 года на переговорах было достигнуто следующее соглашение: североамериканское издательство распространяет игру, но зато полностью финансирует ее разработку – бюджет составил 1.7 млн долларов. Боссы Electronic Arts поставили перед Looking Glass Studios и Irrational Games довольно сложную задачу: выпустить качественное продолжение за максимально короткий срок. На все про все отводилось 16 месяцев.

ОДИН ДВИЖОК НА ДВОИХ

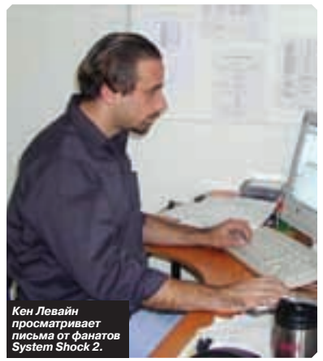
Времени на написание нового движка не было, пришлось взять за основу сырую версию Dark Engine, на базе которой строилась Thief: The Dark Project. Из-за этого впоследствии возникло много проблем. Стоило одной команде внести изменения в текст кода, как это приходилось делать другой. Лишь незадолго до выхода Thief: The Dark Project (декабрь 1998 года) разработчики получили в свое распоряжение полностью готовый движок. По этой причине тандему Looking Glass Studios и Irrational Games пришлось отказаться от нескольких заманчивых идей. Например, от сложных кинематографичных сценок и продолжительных диалогов с NPC, как в Half-Life. У разработчиков на них попросту не было ни человеческих ресурсов, ни времени, ни подходящей технологии.

Благодаря тому что сотрудники двух компаний знали друг друга много лет, им удалось избежать множества проблем. Если бы Looking Glass Studios и Irrational Games не решали то и дело возникавшие разногласия в дружественной обстановке за столом переговоров, а четко следовали условиям контракта, то игра никогда бы не вышла в свет.

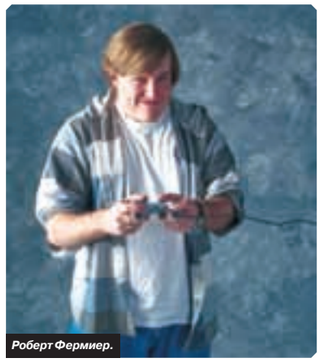
ПОЧТИ ТОЧНО В СРОК

2 августа 1999 года в интернете появилась демоверсия. В нее вошли обучающая миссия и примерно одна треть от первого уровня. Спустя десять дней коробка с финальным вариантом появилась во всех американских магазинах розничной торговли компьютерными играми.

Да, тандем Looking Glass Studios и Irrational Games опоздал на два месяца (планировалось создать сиквел за 16 месяцев, а не за полтора года). Но для такого огромного проекта это сущая ерунда. На игру подобного масштаба и столь высокого качества другие компании тратят три-пять лет, причем над ней корпят по 50–100 человек. Над System Shock 2 трудились 30 специалистов, и только 15 из них работали на постоянной основе, остальные – временно. Согласись, результат получился отменным. ■



Кен Левайн просматривает письма от фанатов System Shock 2.



Роберт Фермиер.

Джонатан Чеи. Фотография сделана в 2002 году.

РАЗРАБОТЧИКИ ЧАСТЕНЬКО ОБЕДАЛИ В ОДНОЙ КАФЕШКЕ И ОБМЕНИВАЛИСЬ СВЕЖИМИ ЗАДУМКАМИ.

БЕЗ НАСИЛИЯ

System Shock 2 была показана широкой публике лишь один раз – на проходившей с 13 по 15 мая 1999 года в LA Convention Center выставке E3. Из-за трагических событий в колорадской Columbine High School показ получился скомканным. Дело в том, что 20 апреля 1999 года ученики Эрик Харрис (Eric Harris) и Дилан Клеболд (Dylan Klebold) расстреляли из автоматического оружия своих учителей и одноклассников, затем покончили жизнь самоубийством. Погибло 13 человек, 23 получили ранения. Почему-то американская пресса обвинила во всем игровую индустрию. Дескать, авторы шутеров превращают современных детей в жестоких монстров. От греха подальше Looking Glass Studios и Irrational Games убрали из демоверсии модели оружия, текстуры крови и сцены с насилием.

Кажется, подобные надписи на стене кровью мы видели в первой части Half-Life.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В АВГУСТЕ

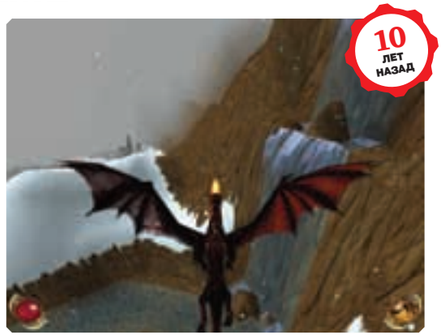
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Psygnosis
- **РАЗРАБОТЧИК:** Surreal Software
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 18 августа 1999 года

Что будет, если одеть Лару Крофт в кожаные обтягивающие доспехи, посадить на спину крылатой рептилии, а автоматическое оружие заменить различными клинками? Получится Drakan: Order of the Flame. События игры от Surreal Software разворачиваются в фэнтезийном мире. Девушка по имени Ринн должна пробудить после долгого сна доброго дракона Арокха и вместе с ним разобраться с разношерстными врагами под предводительством злодея Нарворса.

Все уровни можно разделить на два типа. В первом случае героиня выступает в роли пилота бомбардировщика, который то и дело поливает врагов огненной смесью (позже Арокх научится метать молнии, пускать ядовитый газ и устраивать врагам ледяные ванны). Во втором Ринн спускается на землю и шинкует полчища монстров на кусочки.

Увы, разработчики допустили ряд ошибок. Встречающиеся на пути гигантские пауки, орки, гоблины довольно часто соревнуются между собой за звание самого тупого противника: то стоят на месте как вкопанные, то застревают в стенах и деревьях. В управлении задействованы 34 кнопки плюс мышь – это явный перебор. Все-таки перед нами экшен, а не авиасимулятор. ■



Интересно, какой у этой птички размах крыльев?

HEAVY METAL: F.A.K.K.2

Джули стреляет сразу по двум целям.

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Gathering of Developers, Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ritual Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 6 августа 2000 года

В 1999 году автор знаменитых черепашек-ниндзя Кевин Истман (Kevin Eastman) продал Ritual Entertainment права на создание игры по мотивам вселенной Heavy Metal: F.A.K.K.2. За вызывающей аббревиатурой скрывается вполне безобидное сочетание слов – Federation Assigned Ketogenic Killzone to the second level. Подопечные Ричарда «Левелорда» Грея (Richard «Levelord» Gray) взяли за основу сюжет полнометражного мультфильма Heavy Metal 2000. Прообразом главной героини послужила жена Истмана, бывшая звезда мужского журнала Penthouse и актриса Джули Стрейн (Julie Strain).

Главный козырь игры – невероятно красивая по меркам 2000 года графика. Разработчики внесли в движок id Tech 3 ряд существенных изменений: значительно улучшили качество текстур, хорошенько потрудились над цветопередачей и изменили привычный вид «из глаз» на перспективу от третьего лица. Кстати, больше всего полигонов в модели Джули ушло на женские прелести. Не подкачал и геймплей. Героиня умеет не только скакать по парящим в воздухе плитам, но и одновременно использовать два разных вида оружия. Например, рубить врагов мечом и стрелять из «Узи». ■

SHOGUN: TOTAL WAR – THE MONGOL INVASION

- **ЖАНР:** Turn-Based/ Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 8 августа 2001 года

После завоевания Китая, Бирмы, Камбоджи и Кореи монголы решили двинуть на Японию. В залив Хаката прибыла огромная армия, однако в ночь с 15 на 16 августа 1281 года сильный тайфун Камикадзе уничтожил больше половины кораблей. Остатки флотилии спешно уплыли обратно. В Shogun: Total War – The Mongol Invasion The Creative Assembly решила пофантазировать на тему: а что бы произошло, если бы войска Хубилая (он же Кублай-хан) все-таки остались целыми и невредимыми.

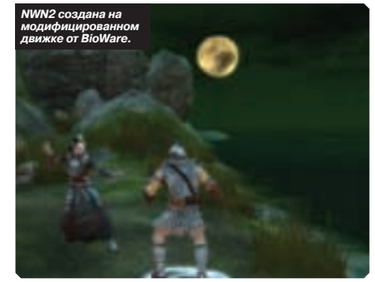
В отличие от оригинальной игры в дополнении доступны только две противоборствующие стороны: клан Ходжо и Золотая Орда. Дело в том, что в XIII веке Япония была единым феодальным государством, период Сэнгоку Дзидай начнется спустя почти 200 лет. По этим же причинам из The Mongol Invasion исчезли хорошо знакомые по Shogun: Total War воины-монахи ямабуси, ниндзя и копейщики асигару, зато появились арбалетчики и кенсаи. На завоеванных территориях монголы строят лишь форты и сторожевые посты, так что рекрутский набор новых солдат из числа местных жителей исключен. Подкрепление доставляется по морю. ■

В сражении наступил переломный момент.

ЗНАКОМСТВО С NEVERWINTER NIGHTS 2

5 ЛЕТ НАЗАД

В августе 2004 года компания Atari наконец-то официально анонсировала Neverwinter Nights 2. На тот момент сиквел превосходной ролевой игры от BioWare ковался вот уже несколько месяцев. Однако кузнецы не из BioWare, а из Obsidian Entertainment, где собрались выходцы из Black Isle Studios во главе с легендой геймдева Фергюсом Уркхартом (Feargus Urquhart). Последний, напомним, стоял за такими легендарными играми, как Fallout и Planescape: Torment. Фергюс уверял, что его ребята к 2006 году создадут умную и увлекательную игру. И не соврал ведь! – Наша цель – взять все самое лучшее, чему мы научились, создавая Fallout и Planescape: Torment, и сделать действительно классную одиночную кампанию, – говорил Уркхарт.



NWN2 создана на модифицированном движке от BioWare.

Парни из BioWare пообещали помочь советами и технологиями. ■

МАКГИ ПУГАЕТ НАС РОМЕРО

Американ МакГи (American McGee) – гейм-дизайнер, фонтанирующий идеями. Так, в августе 2004 года он объявил, что свою новую игру будет делать вместе с Ромеро. Нет, не с Джоном, а с Джорджем. Напомним, Джордж Ромеро (George Romero) – культовый режиссер ужастиков, снявший «Ночь живых мертвецов» и «Рассвет мертвецов». МакГи объявил, что его компания The Mauretania Import Export Company (TMIEC) совместно со студией Asylum Entertainment и Ромеро создают «самую мрачную игру в истории человечества» – The City of Dead.

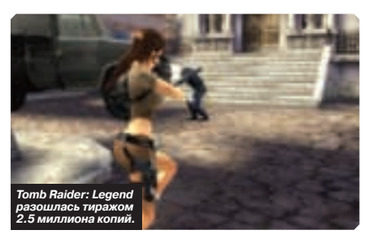
– Джордж Ромеро – отец всех фильмов о зомби, – говорит Американ МакГи. – Такие игры, как Resident Evil и Doom, позаимствовали стиль и атмосферу из ранних фильмов Ромеро.

Как несложно догадаться, МакГи не нашел издателя для проекта, и «Город мертвецов» так и остался неплохой задумкой. ■

В городе мертвых туристов не любят.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ОТЦА ЛАРЫ КРОФТ

Тоби Гард (Toby Gard), «папочка» Лары Крофт, вернулся в семью после долгого отсутствия. В 1995 году Гард со товарищи основал студию Core Design, которая вскоре подарила миру сериал Tomb Raider. Спустя несколько лет Тоби подался на вольные хлеба и вплоть до 2004 года корпел над приключенческой игрой Galleon в составе независимой студии Confounding Factor. Увы, Galleon не оправдала надежд и затонула, утянув за собой на дно и Confounding Factor. Гард недолго оставался без работы. Ему предложили должность ведущего дизайнера в Crystal Dynamics – компании, принадлежащей Eidos Interactive. Несложно догадаться, что за проект вверили в руки Тоби. Конечно же, Tomb Raider: Legend. Фэны серии обрадовались, и не зря – Гард сумел приструнить распоясавшуюся по причине безотцовщины Ларочку, и Tomb Raider снова стала успешной серией. ■



Tomb Raider: Legend разошлась тиражом 2.5 миллиона копий.

10 ЛЕТ НАЗАД

ОЛЕНИ НА УЧЕТЕ

Компания PC Data составила список компьютерных игр, которые пользовались наибольшим спросом у американцев в первой половине 1999 года. Перед тобой первая десятка.

1. SimCity 3000
2. Baldur's Gate
3. Cabela's Big Game Hunter 2
4. StarCraft: Brood Wars
5. Half-Life
6. Monopoly
7. Deer Hunter II 3D
8. Frogger
9. Deer Avenger
10. Sid Meier's Alpha Centauri

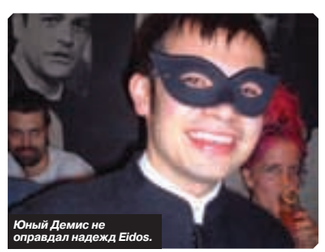
В TOP10 попали два охотничьих симулятора и одна игра-пародия на охотничьи симуляторы. А на 12-м месте разместился долгожитель – адвенчура Myst. Она вышла аж в сентябре 1993 года. ■

Успех SimCity 3000 – очередная победа Уилла Райта.

5 ПРОЦЕНТОВ ЭЛИКСИРА

Eidos Interactive купила себе немного «Эликсира». Британское издательство приобрело 5-процентный пакет акций лондонской Elixir Studios. Видимо, руководство Eidos было уверено в успехе будущих проектов молодой компании.

Elixir Studios основал в 1998 году юный Демис Хассабис (Demis Hassabis), лучший ученик Питера Молине (Peter Molyneux) и соавтор Theme Park. Для Eidos Хассабис и его команда разработали амбициозную стратегию Republic: The Revolution, которая, правда, разошлась скромным тиражом. После провала второй игры – симулятора злодея Evil Genius – Elixir закрылась. ■



Юный Демис не оправдал надежд Eidos.

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. Похоже, кто-то слишком буквально отнесся к моему совету забыть на лето про World of Warcraft и мчаться на море. Нет, конечно же, отдых на свежем воздухе – это здорово и для здоровья полезно, но кто будет писать письма в правильный журнал о компьютерных играх. Я, что ли? Да запросто! «Привет, Иван Гусев, мне очень нравится, как ты пишешь, и Call of Duty 4. С уважением, Иван Гусев». «Здорово, Иван. Спасибо за письмо и похвалу, мне правда очень приятно. Я тоже люблю Call of Duty 4 и с нетерпением жду Modern Warfare 2. Пиши еще».
Нет, так дело не пойдет. Даже если ты в деревне, друг, шуруй к ноутбуку, пиши письмо, а потом подрубай модем и отправляй сообщение мне. Обращаюсь прежде всего к читательницам – девочки обязательные и к просьбам неравнодушны. Но и вы, пацаны, тоже не ленитесь. Ну а того, кто не напишет нам ни строчечки… Того ждет падение характеристик в реальной жизни: минус пять к харизме и плюс два к полноте.

Всегда ваш Иван Гусев

ЗАЧЕМ ОТКРЫВАТЬ АМЕРИКУ, КОГДА ЕСТЬ STARCRAFT?

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, редакция моего любимого журнала. Пишет вам Семен из Архангельска. Мне 34 года, я геймер с большим стажем. Но, несмотря на это, и сегодня люблю поиграть: в Warhammer Online, Company of Heroes и, как ни странно, в казуалки вроде Peggle (на работе в обеденный перерыв). Но речь не об этом. Своему сыну на день рождения я сдуру купил Nintendo Wii. И теперь с утра до вечера мое дитятко скачет перед телевизором и машет руками: боксирует, играет в теннис, стреляет из лука. Я пару раз попробовал – выдохся через десять минут. Пот лил в три ручья. Это же какой-то кошмар, а не развлечение. И понял я, что столь активные игры не по мне. Я уж лучше сяду с геймпадом да в FIFA сыграю.
Но! Недавно услышал, что и Microsoft, и Sony тоже работают над игровыми системами, отслеживающими движения геймера. Это что же получается: скоро нельзя будет спокойно сесть на диванчик и поиграть? Нужно будет обязательно прыгать, вертеться и размахивать руками? Ну нет, я пас. Надеюсь, хотя бы на PC ничего такого не придумают.

Разделяю твои опасения, Семен. На последней E3 в ходе пресс-конференции Microsoft режиссер Стивен Спилберг сказал, что скоро компания Гейтса избавит людей от необходимости держать контроллер в руках и тогда геймерами станут все. Мол, геймпад – это зло, преграда. А я скажу: отвали, Стивен. Я, конечно, безмерно тебя уважаю за Индиану Джонса, но чего чепуху-то молоть? Геймпад или клавиатура с мышкой не преграда. Это инструмент. Как ракетка в теннисе, бита в бейсболе или клюшка в хоккее.
Да, и вот еще что: я не хочу, чтобы все кругом были геймерами. Игры – доступное и довольно простое развлечение. Это не отдых для избранных. Но все-таки определенная подготовка и навыки требуются. И правильно! Моя бабушка не любит хард-рок. Моя жена не играет в шутеры. Пусть так все и остается. В противном случае боюсь даже представить, во что превратятся, скажем, многопользовательские игры.
Впрочем, рано или поздно мода на физически активный геймплей пойдет на спад. Какие-то нововведения, безусловно, приживутся, но Wii-нунчак никогда не вытеснит старый добрый геймпад. Помяните мое слово.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Здрасьте, уважаемая редакция «РС ИГР», пишу вам, потому что наболело. Последней каплей стал комментарий одного типа к игре Midnight Club LA: «А когда на ПК выйдет? Я бы скачал». И еще я заметил, что почти к каждой консольной игре есть комментарии подобного содержания, а вот со стороны консольщиков по отношению к PC-проектам я такого интереса не замечал. Хотя на персоналке очень много достойных игр, есть даже эксклюзивы. Еще задело высказывание моего друга: «Да зачем вообще нужны эти эксклюзивы?» Причем он всегда качает игры с местного торрент-трекера. По-моему, эксклюзивы двигают игровую индустрию вперед. Представим, если бы эксклюзивов не было, то PlayStation 3 вымерла бы сразу (слишком дорогая, нет пиратства). Остались бы только Xbox 360 и ПК. В дальнейшем выиграла бы одна из этих платформ. Если выиграет ПК, то выпускать игры станет невыгодно (пиратство тому виной) и половина разработчиков либо обанкротятся, либо начнут делать не игры, а анимационные фильмы. Если выиграет Xbox, то «майки» возомнят, что они самые великие, и станут монополистами в индустрии (а это плохо).
Вывод: эксклюзивы – это хорошо! Пиратство – зло. К чему это все я пишу? А к тому, что хватит ныть и пора покупать лицензии, и может, тогда на ПК станет столько же эксклюзивов, сколько и на консолях.
P.S. К сожалению, в жизни все обстоит примерно так: приходишь домой, садишься за компьютер и качаешь все подряд. Потом заходишь на какой-нибудь игровой сайт, смотришь новинки и понимаешь, что половина из них на консоли. Думаешь и говоришь: «Да как так! Опять все здравое выходит на приставках! Я бы скачал Gears of War 2».

С уважением, Антон

Эксклюзивы действительно полезны. Причем не только для бизнеса, но и для нас, геймеров. Эксклюзивы порождают соревновательность в индустрии. Масштабные проекты, создаваемые по заказу Sony, Nintendo или Microsoft, предназначены быть «продавцами платформы». А плохая игра не только платформу не продаст, сама не окупится. Поэтому эксклюзивы – это почти всегда высококачественные проекты. Есть немало людей, которые купили Xbox 360 ради Halo 3 и Gears of War 2, PlayStation 3 – ради Metal Gear Solid 4 и Killzone 2, а Wii – ради Super Mario Galaxy и WiiFit.
Теперь ответь, какая игра подвигла бы тебя на покупку нового мощного компьютера? На ум приходит только одно название – Crysis. Другие так называемые PC-эксклюзивы по сути эксклюзивами не являются. Как правило, это бюджетные квесты или шутеры средней руки. Да, они не выходили на консолях, но только потому, что никто особо и «не звал». Бизнес-перспективы портирования весьма сомнительны. Стратегии в реальном времени – отдельный разговор. Empire: Total War, без сомнения, хит, но делать консольную версию смысла нет. Опыт показывает: порты RTS на приставках продаются далеко не фантастическими тиражами.
У персонального компьютера как игровой платформы есть свой мессия. World of Warcraft. Другие MMORPG тоже придают значимости PC, но только «ВоВка» позволяет мне с усмешкой остужать пыл рьяных консольщиков. Без малого 12 миллионов геймеров молятся на эту игру. Однако вот в чем загвоздка: World of Warcraft не продает «железо». Она идет даже на нетбуках и в битве игровых платформ фактически не участвует. В магазинах не проводят акции «Купи PC и получи вместе с ним WoW». У всех и так уже есть компьютер, годный для путешествия в Азерот.
Видишь ли, какое дело… У персоналки в отличие от Xbox 360, PlayStation 3 и Wii нет «хозяина». Формально им считается Microsoft как создатель самой массовой операционки, но это только формально. Дом Билла Гейтса не будет платить 50 миллионов баксов за эксклюзивный релиз на PC дополнительных эпизодов к Grand Theft Auto 4. Потому что Microsoft выгоднее вкладываться в Xbox 360 – «поле», где компания сама все контролирует: какие игры выпускать, а какие нет, сколько денег брать в качестве отчислений платформодержателю, каким разработчикам покровительствовать, почем продавать хитовые проекты.
Фух… Что-то я подустал от своих размышлений. Покупайте, братья, лицензию. Эксклюзивов на PC больше не станет, но разве мама не учила вас быть честными и не брать чужого без спроса?

Здравствуйте, уважаемая редакция самого правильного (и это действительно так!). Сегодня разработчики и обыватели твердят о том, что свежих идей больше не осталось, а те, что есть, часто копируют уже заезженные. А почему бы просто не делать ремейки старого и доброго? Вот хороший пример – StarCraft. Ведь была же отличнейшая стратегия, в которую играли и играют даже сегодня. И ведь возродили же идею. Старую, но полюбившуюся всем StarCraft обновили и перебрали до винтика для того, чтобы создать пусть и старый в идее, но хороший ремейк – StarCraft 2.
К чему я веду? Не нужно изобретать велосипед и открывать Америку! Просто возрождайте старые, но хорошие игры. Уверен, половина человечества скажет спасибо разработчикам – в виде многомиллионных продаж ремейков.

С уважением, Mouser

Я так понимаю, Mouser, смысл твоего послания сводится к этому: делайте больше ремейков хитовых игр и они будут хорошо продаваться. Ну, открыл Америку! Порадовал велосипедом. Да сегодня только ленивый издатель не перепродает заново свое портфолио. Рецепт прост: подтянем графику, подправим архаичное управление, добавим мультиплеер… Все, готово, можно отправлять в продажу. Большинство ремейков сейчас выходит на карманных консолях. К примеру, поклонники JRPG переигрывают на Nintendo DS и PSP игры серий Final Fantasy, Dragon Quest, Star Ocean. Соскучился по Doom, Wolfenstein 3D и Duke Nukem 3D? Ищи их в Xbox Live и PlayStation Network. И что характерно, старые игры неплохо продаются. Геймеры охотно тратятся на старые добрые хиты.
Ну а StarCraft 2 – это все-таки не ремейк, а сиквел. Ребята из Blizzard Entertainment – сторонники эволюционного пути развития. Они развивают свои серии, но неспешно. И геймерам

нравится такой подход. А вот когда Макса Пэйна превращают в Джона МакКлейна (да-да, речь о Max Payne 3), это означает, что разработчикам не хватает такта. Лучше бы Rockstar Games сделала ремейк первой части «Максимки».

Привет, «РС ИГРЫ». Почему вы почти никогда не писали о GTA: San Andreas, а писали и пишете о GTA4, хотя GTA4 тянут только мощные компы? Заранее спасибо за ответ.

Андрей Губарев

И тебе, Андрей, спасибо за письмо. Спрашиваешь, почему мы не пишем про San Andreas? Почему же, пишем. Аккурат в 2005 году пишем. Собственно, когда игра вышла на PC, тогда и написали. А потом, в 2008-м, появилась Grand Theft Auto 4. Мы и ее не обделили вниманием. По-моему, все по-честному. То, что у тебя «железо» неважнецкое, это уж, извини, твои проблемы. Сейчас лето, продавай газеты. Давай не ленись, малышок. Глядишь, к новому учебному году заработаешь себе на PC, способный запустить GTA4.

Уважаемая редакция Правильного! Начну с того, что мы с моим другом поспорили о том, бывают ли игры от второго лица. Я, если честно, представляю себе, какие они были бы, если бы они были. Представьте картину: Half-Life 2. Вы смотрите на мир глазами Аликс, но управляете собой. Из глаз Брина вы видите, как Гордон разрушает последний «лепесток» телепорта, и из его же (Брина) глаз видите, как этот самый Брин падает в своей капсуле. И еще интереснее было бы посмотреть из глаз всеми обожаемого G-man, как Гордон уходит в стазис.
Next, хотелось бы обсудить G-man. Я выражу общее мнение, если скажу: «Так, э-э-э… Valve, нам надоело ждать разгадки этой тайны!» Valve, поскорее выпускай третий эпизо-о-о-о-од!

Юлия Бардюг

Мне почему-то кажется, Юлечка, что вы с другом сочинили свое письмо после того, как хорошенько порылись в папином мини-баре. Это же надо до такого додуматься: Брин видит Брина и Брином погоняет. По такому поводу можно даже немного переиначить мой любимый анекдот:
– На самом деле самого дела нет. В самой деятельности заключена самость дела, и наоборот. Наоборот получим оборот на и таким образом перевернем образ. Я уже не говорю о природе говора в роде при уже. Ужи и узы – вы меня понимаете, мистер Фримен?
– Конечно, я так и думал, G-man. Дайте-ка еще затянуться.
Кстати о G-man. Valve действительно переборщила с секретностью этого персонажа. Серии Half-Life уже больше десяти лет, а кто он такой, до сих пор непонятно. Чует сердце, мы успеем узнать разгадку «Остаться в живых» задолго до того, как разработчики раскроют нам тайну G-man. А может, это и хорошо? Ведь интрига поддерживает интерес. Valve, черт возьми, поскорее выпускай третий эпизо-о-о-о-од!

Здравствуй, Правильный. Может, и не в тему пишу, но хочу сказать, что ужасно расстроился, узнав о смерти Майкла Джексона. Я все его песни чуть ли не наизусть знаю. И даже был на одном из двух московских концертов. В последние годы король поп-музыки был, конечно, уже не тот, что раньше, но ведь все мы меняемся с возрастом. И знаете, мне всегда казалось, что Джексон – геймер. Ну не может человек с его талантом и фантазией не любить игры. Вы случайно не знаете, какие игры нравились Джексону (если нравились вообще)?

Михаил «Striker» Казаков

Майкл Джексон действительно был страстным геймером. Правда, играл он не на консолях и не на компьютере. Ему нравились игровые автоматы, а поскольку денег у поп-короля было с избытком, он их покупал в большом количестве. Громоздкие агрегаты хранились на ранчо «Неверленд». А так как Джексон много гастролировал, то он часто брал с собой парочку игровых автоматов. Певец прилетал на концерт с двумя самолетами груза, так что для, скажем, Pac-Man место находилось.
Майкл Джексон увлекся играми в начале 80-х годов. В XXI веке его интерес к электронным развлечениям пошел на спад. За две декады певец собрал коллекцию в две сотни игровых автоматов. Среди них Jambo Safari, Tekken 2, Guitar Freaks, Crazy Taxi, Super Street Fighter 2 и Beachhead 2002. Особенно Майклу нравилась серия Mortal Kombat – он об этом говорил в интервью. В начале 2009 года игровая коллекция Джексона была выставлена на продажу, но аукцион по ряду причин так и не состоялся.
Кстати, король поп-музыки сотрудничал с разработчиками игр. Джексона можно увидеть в таких классических проектах издательства Sega, как Michael Jackson's Moonwalker, Space Channel 5 и Space Channel 5: Part 2. Майкл также собирался написать саундтрек к аркаде Sonic the Hedgehog 3, но, к сожалению, увяз в громком скандале и Sega отказалась от услуг музыканта.
Покойся с миром, Майкл. Надеемся, на небесах тоже есть хорошие игры.

Хай! Я хочу попасть в Gamer's Edition Книгу рекордов Гиннесса. Мне кажется, это просто: например, можно двое суток подряд играть в Counter-Strike в онлайне. Ответьте, куда мне обратиться, чтобы редакторы Книги рекордов Гиннесса приехали и зарегистрировали мое достижение?

Overkiller

Хочешь установить рекорд? Отлично, отправляйся на gamers.guinnessworldrecords.com, зарегистрируйся и подай заявку. Детали уточнишь в ходе личной переписки с сотрудниками Книги рекордов Гиннесса. Когда установишь рекорд, черкани нам весточку – страна должна знать своих героев.
Кстати, Overkiller, а что ты будешь делать, если в ходе C-S-марафона у тебя неожиданно отключат интернет?

Здравствуйте, редакция и лично вы, Иван Гусев.
Не секрет, что качественную игру с хорошей графикой и захватывающим сюжетом сделать сложно. Иначе бы великие Blizzard, Ubisoft, EA, Activision, Valve и Eidos так долго над шедеврами не корпели. Но бывают и обидные случаи. Например, Valve. Я ее, конечно, уважаю как разработчика и очень ценю Half-Life 2 за глубокий философский сюжет. Но за промах с Half-Life 2: Episode Two мне лично обидно. Делали ее вообще-то не так уж долго, но могли бы сделать что-то подостойнее. Такое ощущение, что разработчики хотели подзаработать денег на бренде (как ни грустно это говорить). Ну а Left 4 Dead 2? Не слишком ли скоро сиквел объявился?
Ну а великая и ужасная Blizzard? Три кампании StarCraft 2 решила продавать по отдельности. А ведь деньги будут брать как за отдельные полноценные игры. Нет, в какой-то мере я понимаю разработчиков. Чтобы делать такие уникальные игры, нужна и достойная оплата труда. Electronic Arts вообще надоела со своими бесконечными дополнениями для The Sims 2. Уверен, вся компания может год кормиться за счет одних только addons к Spore и The Sims 3. А эти поделки по мотивам фильмов?! Халтура! Единственное, скажу спасибо Activision за Spider-Man 3 и разработчикам X-Men Origins: Wolverine.
Ответьте же мне, прорицатели из великого журнала «РС ИГРЫ». Когда нас перестанут обманывать, подсовывая ерунду под видом классных игр? Когда?

Жека Дояр

Жека, ты не прав! Не надо корить разработчиков и издателей за их стремление заработать. Бизнес есть бизнес, тут ничего не попишешь. И те, кто делает деньги на виртуальных развлечениях, находятся в постоянном поиске новых способов получения прибыли. Студия Valve потратила пять лет и 40 миллионов долларов на создание Half-Life 2. Это очень долго и очень дорого. Парни почесали в затылках и решили: а почему бы вместо Half-Life 3 не выпустить три небольших игровых эпизода? Получится и быстрее, и для банковского счета не так тяжело. Ведь разработка хитовой игры запросто может подорвать материальное благополучие независимой студии, а провал привести к закрытию компании. Вот Valve и сделала Episode One, Episode Two и, надеемся, рано или поздно выпустит Episode Three. Или ты предпочел бы ждать Half-Life 3 года этак до 2010-го? Лично я – нет.
Примерно то же самое касательно StarCraft 2. Проект разросся. В Blizzard понимают, что, если все делать в соответствии с принятыми в компании стандартами качества, игру не удастся закончить ни в текущем году, ни в следующем. За это время устареют технологии, да и ажиотаж вокруг продукта не может держаться вечно. К тому же Blizzard всегда начинает разработку с мультиплеера. Многопользовательский режим StarCraft 2 уже полностью готов. Каждая из трех кампаний, согласно плану, получается весьма приличной по размеру. Так почему бы Blizzard не сделать ход конем и не расчленить StarCraft 2 – не в ущерб нам, геймерам, конечно? Лично я поддерживаю «Метелицу».
Переходим к The Sims? Здесь вообще все просто. Если бы все эти многочисленные дополнения и каталоги не пользовались спросом, их бы никто не выпускал. Но люди готовы платить. Они хотят эти наборы занавесок для ванной и прочий IKEA Stuff. Нате!
Не бурчи, Жека. Сам ведь распоряжаешься своими деньгами. Вот и не покупай то, что, на твой взгляд, не стоит ломаного гроша. И, кстати, Spider-Man 3 – классная игра? Ну тогда я пересмотрел все фильмы с Дженнифер Лопез, потому что она великая актриса!

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Вот сижу за компом и думаю: у меня безлимитный интернет. На фига мне журналы покупать? Я купил последний номер и до сих пор не посмотрел диски. А журналы ведь актуальны на момент покупки, потом их перечитывать не хочется. Не думаете ли вы, что ваш план по захвату мира не осуществится? Похоже, скоро интернет заменит все.

Глупо начинать защищать себя: «А вот и не провалился наш план! А вот и будут еще все читать Правильный!» Каждый сам выбирает, какая информация и в каком виде ему нужна. Хочешь – бери лопату и копай в интернете. Хочешь – обложись энциклопедиями. А хочешь – читай «РС ИГРЫ». И, кстати, в актуальности журналов нет ничего дурного. Это все-таки не книги Достоевского, чтобы перечитывать их время от времени. Хотя… Иногда занятно полистать игровой журнал пятилетней давности.

У меня вот такой вопрос: общается ли редакция Правильного с редакциями других игровых журналов («Игромания», «ЛКИ», «Страна игр»)?

Ну, ребята из «Страны игр» – наши братья по крови. Что же касается авторов других издательств, то и с ними частенько пересекаемся – на различных мероприятиях для игровой прессы. Ни с кем не воюем, всегда приветливо улыбаемся. Только так.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Было бы наивно полагать, что тема E3, которая, несмотря на самые мрачные прогнозы прошлого года, остается крупнейшим событием игровой индустрии, будет исчерпана в одном номере «РС ИГР». Вряд ли мы пойдем против истины, если скажем, что очень многие анонсы и проекты, промелькнувшие на выставке, еще долгое время будут в центре нашего внимания. В общем, E3 по-прежнему остается главной темой этого диска.
Обилие свежих релизов даже несколько обескураживает, учитывая то, что сейчас самый разгар лета. Если бы речь шла о проходных проектах, вопросов бы, конечно, не возникло. Но ведь за последний месяц вышла масса достойных интересных игр, релиз которых мы ждали долгое время! Prototype – яркий, бешеный экшен с зашкаливающей динамикой игрового процесса… ArmA2, наверное, самый реалистичный и добротный симулятор военных действий на настоящий момент… Ghostbusters: The Video Game – игра, от которой не ждали многого, но которая смогла удивить всех… Overlord 2 – вторая часть ироничной сказки о противостоянии добра и зла, в которой игроку предстоит принять условную сторону зла… Разумеется, и в плановых разочарованиях на фоне этого изобилия недостатка не было. Взять лишь одну Delta Force: Xtreme 2…

Дмитрий Эстрин,
редактор

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

OVERLORD 2

Демоверсия сиквела веселого экшена про нового Темного Владыку, которому подчиняются отряды бесстрашных, но глуповатых демонят. Доступен первый уровень, где нам предлагают прогуляться по заснеженным просторам Нордберга, разбудить йети и посеять ужас в одном из прилегающих городков. С помощью бесенят нужно направить снежного человека по сюжетному курсу, насылая на него демонят или уничтожая беззащитных морских котиков. Слуги Владыки заметно поумнели, научившись ездить на волках и управляться с катапультами. Испробовать эти и другие новшества можно в демке.

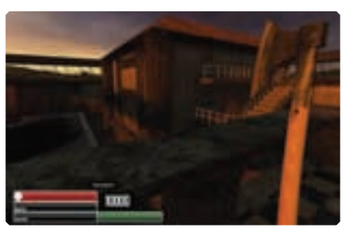
TRINE

Демоверсия симпатичного платформера с элементами логики и реалистичной физикой. Доступен режим обучения и первый уровень игры, где нам предлагают решить десяток загадок и сразиться с армией вооруженных скелетов. На выбор три персонажа: рыцарь в доспехах, пожилой маг и девушка-воровка с луком. У каждого свои способности, которые нужно использовать для решения головоломок при прохождении уровней, меняя героев в зависимости от ситуации. Отличная графика, обилие хитроумных механизмов и увлекательный геймплей не дадут заскучать перед экраном монитора.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

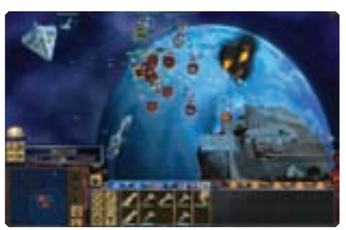
ZOMBIEMOD: SOURCE V1.20

В этом месяце тем, кто без ума от Half-Life 2, мы предлагаем работу, созданную на популярную сегодня тему. Сегодня модно охотиться на зомби, так что появление ZombieMod: Source v1.20 оказалось очень кстати. В отличие от аналогичных модификаций вроде ZombieMaster здесь можно стать не только человеком, но и ходячим трупом, который, к слову, весьма резво бегает. Как и полагается в подобной работе, оружия в ZombieMod: Source v1.20 вечно не хватает, так что легкой прогулкой игра явно не станет.



CLONE WARS 1.5

На этот раз одно из ведущих мест в разделе дополнений заняла Clone Wars 1.5 – модификация для Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption. Перед тобой полная визуальная переделка игры, переносящая игроков назад во времени, а именно к моменту окончания второго эпизода. Вместо Империи, Повстанцев и Концорциума Зана теперь будут Республика, Сепаратисты и Пираты. У каждой из этих фракций свои герои, войска, космические корабли и постройки, но в целом игра осталась той же, что и в оригинальной Forces of Corruption.



PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

РЕПОРТАЖ С E3

Всего год назад только ленивый не говорил о том, что у E3 нет никакого будущего, что самое масштабное событие игровой индустрии превратилось в мелкое, едва ли не бессмысленное мероприятие. E3 2009 расставила все по местам. Шоу закончилось, новое определение Media & Business Summit как нельзя лучше подошло тому, что в начале июня происходило в Лос-Анджелесе. Огромное количество пресс-конференций, презентаций, пресс-показов игр – эта E3 если и не поставила рекорд по общему количеству новостей и анонсов, то точно украсила летний сезон игровой индустрии. Какой же стала выставка? Смотри наш репортаж.

STARCRAFT 2 BATTLEREPORT

Компания Blizzard традиционно не отвечает на вопросы о том, когда именно планируется выход второй части самой популярной RTS в мире. Точнее, отвечает в своей излюбленной манере: when it's done. Впрочем, пожаловаться на то, что разработчики совсем игнорируют огромную аудиторию в процессе разработки, не приходится: компания выпускает массу трейлеров, охотно дает интервью и подробно отвечает практически на все вопросы. Очередной battlereport демонстрирует сетевое сражение на этот раз зергов и протоссов. Да-да, третья, загадочная раса, ее стратегические особенности перестали наконец быть загадкой.

ТРЕЙЛЕР NEED FOR SPEED: SHIFT

Компания Electronic Arts в последнее время как-то слишком прагматично относилась, наверное, к самому популярному гоночному сериалу на PC. Need for Speed: Undercover выглядела, например, больше не как игра, а как успешный маркетинговый проект. Разумеется, в мрачных прогнозах о судьбе популярнейшего бренда после выхода последней части недостатка не было. Однако жизнь налаживается. Need for Speed: Shift – это, в общем, достаточно уверенная попытка возрождения сериала. Полновесный симулятор, высокая реалистичность, шикарная графика, десятки лицензированных автомобилей.

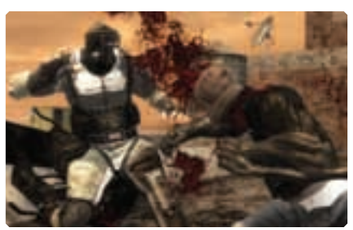
ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

DELTA FORCE: XTREME 2

Последние годы знаменитая Delta Force от компании NovaLogic стремительно катится по наклонной: каждая последующая игра сериала становится на порядок хуже предыдущей. Но если первая часть Delta Force: Xtreme для своего времени была более-менее сносной, то сиквел, вышедший совсем недавно, окончательно стер в пыль остатки шаткой репутации разработчиков. Игра всеми силами пытается оттенить свои многочисленные недостатки главным достоинством – фирменной реалистичностью. Но кому нужна реалистичность в скучном шутере с доисторической графикой?

PROTOTYPE

От очередного экшена, посвященного очередному супергерою, в общем, не приходилось ждать ничего, что было бы достойно какого-то внимания. Выход Prototype расставил все по своим местам. Игра сразу покоряет ураганной динамикой, даже не покоряет, а поначалу сбивает с толку. Аппетит приходит постепенно. За яркими спецэффектами, эффектными трюками и кажущейся неразберихой скрывается, в общем, крепкое и логично сбитое содержание. Не подвела и графика – Prototype вполне отвечает стандартам 2009 года и умудряется выглядеть более чем симпатично.



ARMA 2

В легкомысленных, но при этом высококачественных шутерах нынче недостатка нет – студия Infinity Wards стала здесь уверенным монополистом. От сериала Delta Force почти ничего не осталось, очередной главы Rainbow Six нет даже на горизонте, и полновесных симуляторов военных действий практически нет. На этом неблагополучном фоне ArmA 2 выглядит буквально жемчужиной в полном смысле этого слова. Студия Bohemia Interactive в очередной раз умудрилась сделать умную, масштабную игру, на этот раз повествующую о военной операции в вымышленной Черноруссии.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews
Battlefield 1943
Left 4 Dead 2

Reviews
Prototype
America's Army 3
ArmA 2
Шерлок Холмс против
Джека Потрошителя
Delta Force: Xtreme 2
Volvo: The Game
Fallout 3: Broken Steel
Fallout 3: Point Lookout
Neverwinter Nights 2:
Mysteries of Westgate
Ghostbusters: The Video Game
Overlord 2
Call of Juarez: Узы крови

Specials
Серьезная Аналитическая передача
Репортаж с E3
презентация «Империя:
Смутное время» с КРИ
презентация «Зверики» с КРИ
презентация Disciples III с КРИ
презентация World of Tanks с КРИ
САП
StarCraft II Battlereport
Mass Effect 2
No More Heroes 2
Lost Planet 2
Aliens vs Predator
Fallen Earth
Necessary Force
Need for Speed: Shift
StarCraft II
Wolfenstein

Трейлеры
Aliens vs. Predator
America's Army 3
Anno 1404
ARMA II
Call of Duty: World at War
Call of Juarez: Bound in Blood
(2 ролика)
CrimeCraft
Dragonica
Front Mission Evolved
Homefront
Jade Dynasty
Max Payne 3
Mini Ninjas
Necessary Force
Need for Speed: Shift
Singularity
Starcraft II
The Agency
Transformers: Revenge of the Fallen
Wolfenstein
Worms 2: Armageddon

Демоверсии
Overlord II
The Path
Trine

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III:
The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer 3: Red Alert 3
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
Fallout 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
King's Bounty:
Легенда о Рыцаре
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II –
The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Titan Quest: Immortal Throne
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade –
Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 2
Touch of Chaos 1.0
Command & Conquer 3: Red Alert 3
C&C Retarded: Red Cocaine v1.338
Doom 3
Perfected Doom 3 v4.0.0
Half-Life 2
ZombieMod: Source v1.20
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
Traveller
Quake 4
NG Shaders Pack Q4 3.1
rFactor
Formula Nippon 2008 1.03
World Series by Nissan 1.10
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Clone Wars 1.5
Unreal Tournament 2004
UETF Chronicles

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows 7 /
Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows 7 /
Vista 64-bit
ATI Catalyst 9.5 WHQL XP 32-bit
GeForce Forceware 186.18 WHQL
Vista, 7 32-bit
GeForce Forceware 186.18 WHQL
Vista, 7 64-bit
GeForce Forceware 186.18 WHQL
XP 32-bit
GeForce Forceware 186.18 WHQL
XP 64-bit
Realtek HD Audio Codec Driver 2.27
DirectX End-User Runtime (Март 2009)

ПАТЧИ

Age of Empires III:
The WarChiefs 1.05 RU
Age of Empires III v1.13 RU
ArmA II v1.02 EU, RU
Command & Conquer: Red Alert 3
v1.11 RU
Company of Heroes: Tales of Valor
v2.502 – v2.600 RU
Far Cry 2 v1.03 RU
Grand Theft Auto IV v1.0.3.1 RU
King's Bounty: Принцесса в доспехах
v1.2 RU (online)
King's Bounty: Принцесса в доспехах
v1.2 RU
The Sims 3 v1.2.7.00002
Интернациональный
Unreal Tournament 3 –
Community Bonus Pack 3: Volume 3
World in Conflict v1.010 – v1.011 RU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.9
CheMax Rus 8.6

Чит-программы
ArtMoney SE 7.30
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
Полный привод 2: Hummer
Alone in the Dark
Ghostbusters: The Video Game
Leisure Suit Larry: Box Office Bust
Overlord II
Prototype
Resident Evil 4
The Sims 3
Transformers: Revenge of the Fallen
Velvet Assassin

Трейнеры
Anno 1404
Call of Juarez: Bound in Blood
Civilization IV: Beyond the Sword v3.17
Civilization IV: Beyond the Sword v3.19
Command & Conquer: Red Alert 3 v1.11
Dead Space v1.0.0.222
Empire: Total War v1.6
Evochron Legends
Ghostbusters The Video Game
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs
Merchants of Brooklyn
Overlord II
Spore Galactic Adventures
Spore v1.4
Sword of the Stars: A Murder of Crows
v1.6.7
Sword of the Stars: Argos Naval Yard
v1.7.1
The Sims 3 v1.2.7
Watchmen: The End Is Nigh
Wheelman
World in Conflict: Soviet Assault v1.011

Редакторы игр
World in Conflict: MOD Tool 1.4.0.0
World of Goo – Editor 0.5.0

SHAREWARE

Aveyond: Lord of Twilight
Kitten Sanctuary
Magic Ball 4
Sprouts Adventure
Air Assault
Avernum 5
Bumps
Rollercoaster Rush

СОФТ

Свежий софт
AVG AntiVirus Free 8.5.364a1545
Outpost Firewall Pro 2009
6.5.4.2525.381.0687
True Sword 5.4
ZoneAlarm Internet Security Suite
8.0.059.000
BurnAware Free 2.3.6
Beauty Guide Lite 1.0
Image Resize Guide Lite 1.0
VideoMach 5.5.1
Free Download Manager 3.0.865
Google Chrome Portable 3.0.182.3
Internet Cleaner 3.7
Picture Downloader 1.4
ClickyMouse 7.3.7
Easy Time 5.0.0.1
eXtreme Movie Manager 7.0.3.1
PeaZip 2.6.1
SUMo 2.6.1.76
SyncBookmarks 1.0
Kantaris Media Player 0.5.2
DTweak Free 4.5
Registry Cleaner 1.2
TweakNow PowerPack Professional
2009 1.2
TweakVI Free 1.0 build 1110
Vista Manager 3.0.1
Windows 7 Manager 1.0.3 beta1
AVG Internet Security 8.5.374a1563
Spyware Doctor 6.0.1.445
BlindWrite Suite 6.2.0.10
GNU Draw Reader 1.0
BitComet 1.13
FTP Commander Deluxe 9.20
IP find server 1.0
LimeWire Basic 5.1.4
WeFi 3.6
Address Book 1.2
BitZipper 2009
Notepad GNU 2.2.8.1
ScreenRun 1.1.1
Sqirlz Morph 2.1
Time Alarm 1.1
1 Video Converter 5.2.14
Audio Comparer 1.4
CloneDVD mobile 1.6.1.0
FlashCore 1.2
Advanced SystemCare 3.3.2
Executor 1.1.1
FireTuning Tweak 1.3
HWiNFO32 3.00
PassMark BurnInTest Pro 6.0
Build 1010
System Spec 2.66

Софт-стандарт
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU
WinZip 12.1.8519
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.5
Opera 9.64 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.2.2656
Virtual CD 9.3.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.9.5
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.12.1171
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.8
HyperSnap-DX 6.61.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.2.6
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.8.1
mIRC 6.35
QIP Build 8092
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь
v5.01
Орфографический словарь
русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6.2
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.0
RC3
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN

2012
Пункт назначения 4 (The Final
Destination)
Новолуние (The Twilight Saga: New
Moon)

VOD

TH000 vs Shy

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра.

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

Давай начистоту: что ты знаешь о страхе? Готов поспорить, немногое. Ведь ты же так редко бываешь один! А страх, видишь ли, дело одинокое. Он таится в темноте и ждет – ждать это животное умеет, уж поверь. И когда тебя покидает последний близкий человек, он неслышно подходит сзади и кладет свою когтистую лапу тебе на плечо.

Привет. Меня зовут Эдди Коркоран, и здесь мы будем говорить о страхе.

Тревожиться, бояться, пребывать в страхе, испытывать ужас. Для тебя это просто слова. Для любого из нас это просто слова. И если бы мы не любили тревожиться, бояться, пребывать в страхе и испытывать ужас, вся индустрия развлечений пошла бы прахом. Книги, фильмы и даже радиопостановки, в основе которых лежит феномен страшного, приносят своим создателям миллионы, потому что мы, в повседневной жизни сталкивающиеся с кошмаром довольно редко, желаем таких переживаний. Нам нужно это царапающее ощущение опасности: страх – это то, что сделало наш вид победителем в короткой эволюционной эстафете, и если мы разучимся бояться, нас могут запросто столкнуть с пьедестала. И все же мы разучились.

С каждым днем наша жизнь становится все более спокойной и комфортной. Мы уходим из дома, поворачивая ключ в замочной скважине, уверенные, что через десять часов вернемся туда, где все будет по-прежнему. В наших карманах лежат телефоны, которые позволяют набрать номер спасения даже тогда, когда номер заблокирован и на счете нет ни копейки; в наших аптечках лежат таблетки от кашля, головной боли и даже сердечного приступа, а если беда все же случится, у нас все равно остается огромный шанс выжить. То, что еще полсотни лет назад гарантированно убивало, сегодня вызывает лишь насмешки – спасибо технологическому прогрессу и фармакологическим корпорациям.

Но вот ты остаешься один – и вдруг оказывается, что ни один телефон спасения не отвечает, и ни один пузырек из аптечки не может успокоить прыгающее в груди сердце. Страх знает, когда ты одинок. Он терпелив. Ты думаешь, что между тобой и монитором еще что-то осталось, а он уже тут, точно знающий, что ни по ту, ни по эту сторону светящегося экрана тебе ничто не поможет. Чувствуешь это прикосновение? И это уже не заменитель, не билет в парк аттракционов, где небритый механик запускает старый механизм, которым не испугать и младенца, – это тот самый первобытный ужас, от которого невозможно спрятаться.

Среди тысяч пустышек, среди миллиона похожих друг на друга карикатур иной раз попадается настоящее. Иногда это фильм. Иногда это книга. Иногда это компьютерная игра.

Когда сталкиваешься с чем-то подобным, возникает странное чувство – как будто автор не продает вымысел, а рассказывает о том, чему сам был свидетелем. Выбрался непостижимым образом из этой передряги и пытается тебя предупредить. Знаешь, как иногда бывает в этих смешных фильмах: идешь по улице, думаешь о своем – и вдруг из подворотни выпрыгивает бродяга в оборванных лохмотьях, хватает тебя за локоть и начинает бормотать какую-то чушь, так и норовя заглянуть в глаза.

В этой рубрике мы будем рассказывать о страшных играх. По-настоящему страшных. Тех, что лежат далеко за гранью и, возможно, способны свести тебя с ума. Так что если ты твердо решил, что не ошибся страницей (а если ты все еще читаешь эти строки, вместо того чтобы вернуться в гавань поспокойнее, то так оно и есть) – вот моя рука; я проведу тебя по самым темным, самым запутанным коридорам, какие только знаю. Запомни главное: я могу лишь указать на вход. Выход тебе придется искать самому.

По правде сказать, я не уверен, что он вообще будет.

CLIVE BARKER'S UNDYING

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Dreamworks Games
- **ДАТА ВЫХОДА:** 21 февраля 2001 года
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 9/10

Скажу прямо: Клайв Баркер не самый талантливый в мире писатель, а многие его книги просто физически неприятно читать. Но так уж сложилось, что в истории электронных развлечений Баркер оставил след гораздо более глубокий, чем большинство профессиональных игроделов: сразу два проекта с его именем на обложке как минимум получились, а Clive Barker's Undying до сих пор является одной из самых страшных компьютерных игр в истории.

Багровые небеса. Тень от колокольни как указатель в сторону ада.

Undying – шутер от первого лица, действие которого происходит в 20-х годах прошлого века. Ирландское поместье семейства Ковенант, куда прибывает главный герой, переживает явный упадок: его огромные комнаты заброшены, немногочисленные слуги напуганы постоянным присутствием того, что они не могут ни понять, ни объяснить; старый друг Патрика Галлоуэя, единственный оставшийся в живых из рода Ковенантов, чувствует, что над особняком и его семьей висит какое-то проклятие. Иеремия – так его зовут – просит Патрика приехать и помочь ему: молодые люди дружны еще со времен Первой мировой, так что Патрик приезжает по первому зову.

РЯДОМ С ТОБОЙ

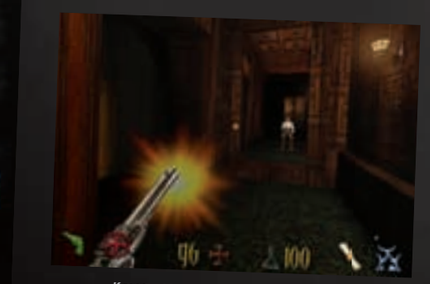
Патрик (то есть мы) заходит в особняк, и тут же, с порога, начинается сущий ад. Раз уж мы собрались здесь поговорить на тему страха, то вот вам мой совет: трижды спросите себя, хотите ли вы в это играть, будь вы сколь угодно большим фанатом «Зловещих мертвецов». Игра вышла в 2001 году, но благодаря все еще живому движку Quake 3 до сих пор пугающе достоверна: она поддерживает высокие разрешения и достаточно реалистичные спецэффекты, так что, когда из-за угла выпрыгнет первый же монстр и одним ударом снимет половину здоровья, ты, скорее всего, подпрыгнешь на стуле.

В Undying нет деления на прологи и главы – в одной комнате мы беседуем с Иеремией (который, собственно, и рассказывает, за чем он нас сюда позвал), в соседней летают призраки и прячутся по углам стайки демонов. Тот самый первый монстр появляется нежданно, игрок к этому никак не готов – он едва зашел в дом, он ничего не понимает и совершенно не ориентируется в планировке этого гигантского особняка. Undying вообще беспощадна: она не дает ни секунды лишнего времени, каждая сцена максимально некомфортна и заставляет буквально бежать вперед, лишь бы только не оставаться на месте. Вдохновленная лавкрафтианой, история игры изобилует мистикой, древними существами, проклятиями

Так близко этих парней подпускать не стоит, честно.

Магические приемы, между прочим, довольно жульнические: Даже самое простое заклинание убивает нечисть за пару секунд.

Крестьянина-аборигена легко спутать с очередным демоном. Еще и этот жуткий акцент!



Классическая лавкрафтова геометрия. А еще в зеркало можно войти.

и многословными дневниками, которые разбросаны за каждым поворотом. Тексты мало того что длинны, они удивительно сложны и интересны, и даже если бы не висели в длинных галереях огромные зловещие портреты семейства Ковенант, если бы ветер не танцевал в белесых, как саван, занавесках и не гудели в стенах сотни голосов – одних этих записей было бы достаточно, чтобы почувствовать себя не в своей тарелке.

РАЗНЫЕ МЕСТА

Кроме того, Undying необычайно длинна – только в поместье можно бродить часами, а ведь есть и фамильный склеп, монастырь, еще один монастырь, старый маяк, пиратская пещера, два параллельных мира (один из которых создан воображением милой девушки) и маленький островок по соседству с поместьем, с которого все и началось. И если мы привыкли, что по всем законам жанра кульминация случится на последнем (в крайнем случае предпоследнем) уровне, то здесь она происходит постоянно. Сначала тебе страшно, потом становится еще страшнее, потом ты в ужасе – а ведь даже еще не покинул пределы родового гнезда! Дальше будет лишь хуже.

И ведь какое странное дело: Патрик вооружен не только традиционным оружием – в его распоряжении внушительный арсенал магических заклинаний, от отпугивающих до испепеляющих (управление которыми производится посредством динамического кругового меню. Увы, это сейчас фактически стандарт, тогда находку никто не оценил)... И все равно унять дрожь в пальцах почти невозможно. Это стопроцентная черная готика – когда вокруг тоска и безнадега. И если ты справился с дюжиной монстров, на их место обязательно придет другая дюжина. Впрочем, Undying не козыряет числами. Несмотря на то что только разновидностей врагов в игре два с половиной десятка, они никогда не атакуют ордами – напротив, все сделано таким образом, что появление даже одного призрака на долю секунды останавливает сердце. А уж если их несколько! Самый, наверное, запоминающийся момент игры – это прогулка по побережью, усеянному могилами. Когда убиваешь первого выбравшегося на поверхность скелета, думаешь: хм, молодцы, почти напугали. Но когда за первым поднимается второй, третий... десятый – понимаешь: что-то не так. Дело в том, что они не кончаются. Это нечестно, это не по правилам – но они поднимаются, и поднимаются, и поднимаются; те, кто сможет до тебя дотянуться, ударят, остальные начнут хватать с земли осколки и камни и швыряться издалека. Сколь бы храбр ты ни был, придется бежать.

VOULES-VOUS

В этой сценке вся суть игры: она не создана, чтобы тебя развлекать. Она всего лишь билет в кошмар. Интенсивный кошмар сменяет кошмар размеренный, вместо импов спину щекочет мерзкий хохот девушки в белом. Кажется, она скачет по стенам, и, кажется, у нее хвост и когтистые лапы. Вроде бы ты видел ее на тех картинах в особняке... И про нее тебе рассказывал безумный садовник, не так ли? Вам обязательно нужно поговорить. Например, вон в том двухэтажном домике.

Она мертва, и она будет ждать.

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: очень. Кроме шуток.
Почему страшно: вязкая книжная атмосфера, отсутствие жалости к игроку, разнообразный и всякий раз неожиданный игровой мир.
Для кого страшно: у кого есть хоть капля воображения... и кто прочел в своей жизни что-то, кроме букваря и контурных карт.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

Оформить подписку на ваше любимое издание стало еще проще!

С июля 2009 года это можно сделать в любом из 72 000 платежных терминалах **QIWI (КИВИ)** по всей России.

Только **первые пятьсот годовых редакционных подписок по 99 рублей за номер.**

Стоимость годовой подписки на 12 журналов – 1188 руб.

На 50% дешевле, чем в розницу!

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, Билайн и МегаФон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU** в разделе «Подписка».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон ( ) код
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « » с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « » с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

АНОНС

РС ИГРЫ #09'2009

СЕНТЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 20 АВГУСТА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Волшебный мир, настоящий рай на земле, разрушенный страшным Катаклизмом. Две фракции, некогда бывшие единым народом, ведущие непримиримую войну. Чью сторону примешь ты?

– Battlefield Heroes
– Fuel
– Battlestations: Pacific
– Street Fighter 4
– Гарри Поттер и Принц-полукровка
– Dawn of Discovery

И многое-многое другое.

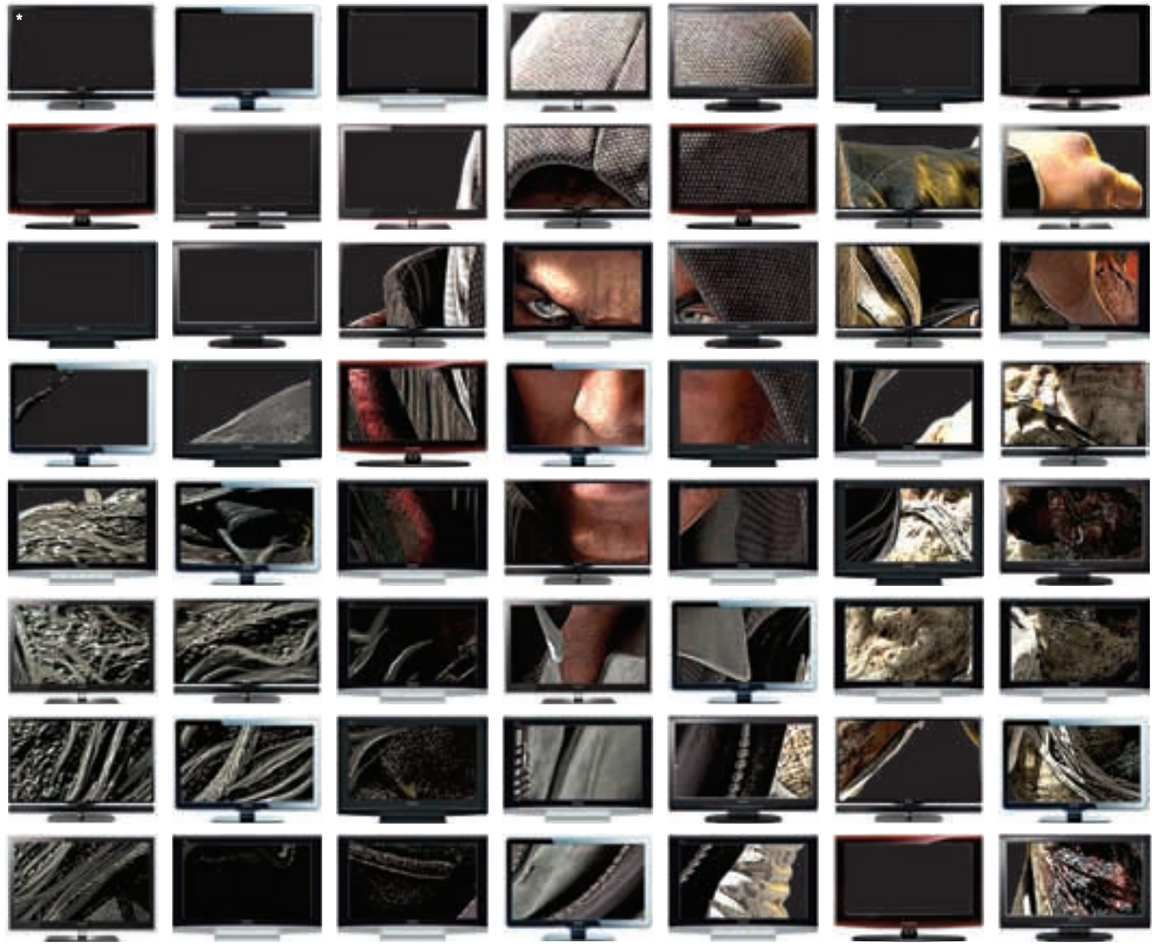
ПРОГРАММА

ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

gameland.tv

РЕКЛАМА



Каждый день в 20:00 на телеканале gameland.tv

Горячие новости мира компьютерных и видеоигр
Самая свежая информация об индустрии
и репортажи с мест событий

Подробная информация на сайте gameland.tv

* Игра Prototype

ИНФОРМАЦИЮ О ПОДКЛЮЧЕНИИ ТРЕБУЙТЕ У ВАШЕГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОПЕРАТОРА

ТАКЖЕ БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЕЙ РФ

ЭР-ТЕЛЕКОМ · акадо · ТРИКОЛОРТВ · СТРИМ · quarty · Corbina telecom · uPanet · ТЭОЕ ТЭ